



HOCHSCHULE DER MEDIEN

Bachelorarbeit

im Studiengang Werbung und Marktkommunikation

Hochschule der Medien Stuttgart

JOURNALISTEN UND MEDIENGEWALT

Berichterstattung zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit – Eine unüberwindbare Kluft?

Ann-Kathrin Wüst

Matrikelnummer: 20580

Aw067@hdm-stuttgart.de

Bismarckstrasse 66

70197 Stuttgart

Erstprüfer: Prof. Dr. Roland Mangold

Zweitprüfer: Prof. Dr. Andreas Baetzgen

Bearbeitungszeitraum: 18. März 2012 bis 18. Juni 2012

Stuttgart – Juni – 2012

Erklärung

Hiermit versichere ich, Ann-Kathrin Wüst, an Eides Statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Journalisten und Mediengewalt. Berichterstattung zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit – Eine unüberwindbare Kluft?“ selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der eidesstattlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester) der HdM) sowie die strafrechtlichen Folgen (gem. § 156 StGB) einer unrichtigen oder unvollständigen eidesstattlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Ort, Datum

Unterschrift

Kurzfassung

Im Bewusstsein der Öffentlichkeit werden Medien mit Gewaltinhalt vorwiegend als Gefahr wahrgenommen. Die Gewaltdarstellungen werden in kausalen Zusammenhang mit realen Gewaltakten gebracht. Sie sind Ursache und Auslöser.

Ein großer Teil an wissenschaftlichen Studien jedoch, negiert einen eindeutigen kausalen Zusammenhang zwischen Konsum von Gewaltdarstellungen und realer Gewalt.

In dieser Arbeit wird die Divergenz zwischen Öffentlichkeit und Wissenschaft untersucht. Der Hauptfokus liegt dabei auf der Berichterstattung über Mediengewalt in den Medien. Die Untersuchung dieser Berichte gibt Aufschluss darüber, ob die Integration von wissenschaftlichen Erkenntnissen in den Alltag verbessert werden muss.

Diese Arbeit besteht aus zwei Studien. Die erste bildet eine qualitative Inhaltsanalyse von journalistischen Artikeln in deutschen Printmedien zur Mediengewalt. Die Ergebnisse dieser Analyse zeigen, dass die Berichterstattung vorwiegend den wissenschaftlichen Standards entspricht und nicht von einem kausalen Zusammenhang zwischen Mediengewalt und realer Gewalt ausgeht. Trotz ereignisgebundener Berichterstattung wird das Thema als komplex erkannt und fundiert recherchiert.

In der zweiten Studie werden Faktoren der journalistischen Berichterstattung an Hand von Experteninterviews untersucht. Es wird deutlich, dass die öffentliche Wahrnehmung des Themas durch Rahmenbedingungen und Layouts sowie Arbeitsweisen der Journalisten beeinflusst werden. Durch die Komplexität der Thematik Gewalt in den Medien lassen sich die Zusammenhänge nur schwer vereinfacht darstellen. Vor allem erweist sich die Doppelrolle der Medien einerseits als Berichterstatter über Mediengewaltthemen sowie auf der anderen Seite als Produzent violenter Medieninhalte als problematisch.

Die Diskrepanz zwischen wissenschaftlichen Erkenntnissen und öffentlichen Ansichten entsteht primär durch die Wahrnehmung der Rezipienten der journalistischen Berichte in der Öffentlichkeit und weniger durch ihre Inhalte.

Schlagwörter: Mediengewalt, Journalismus, Öffentlichkeit, Wissenschaft

Abstract

Media violence is predominantly perceived as a threat by public society. The portrayal of violence in the mass media is directly related to real acts of violence. Media violence is reason and catalyst for violent behaviour.

Most scientists researching in this field agree that a direct, causally determined connection between consuming violent media and acting violent can be ruled out.

This paper analyses the discrepancy in knowledge between the public and the scientific insights whereupon focusing on the news coverage concerning violent media. Examining news reports about this topic offers valuable clues and allows us to find out whether the translation between science and everyday knowledge must be improved.

This paper consists of two studies. The first is a quantitative content analysis of journalistic articles in German speaking print media dealing with media violence. The analysis shows, that the news coverage is predominantly in accordance with the scientific standards and does not act on the presumption that there is a causal connection of media violence and real violent behaviour. In addition to that, the topic is successfully identified as complex and the journalists adequately executed the research. However, the news coverage concerning violent media and its consequences is mostly connected to specific events.

The second study is an examination of the occupational factors of journalistic news coverage by interviewing journalists as experts. It becomes clear, that the public perception of the topic depends on frame conditions and layout factors as well as journalistic methods of operation. Additionally the topic media violence is very complex and the correlations are very difficult to illustrate in a simplified way. The dual capacity of mass media as both rapporteur about media violence and producer of violent content proves to be especially problematic.

The discrepancy in knowledge between the public and the scientists evolves primarily through public perception of journalistic news coverage and less by means of transported content.

Keywords: media violence, journalism, public, science

Inhaltsverzeichnis

Erklärung.....	2
Kurzfassung.....	3
Abstract.....	4
Inhaltsverzeichnis	5
Abbildungsverzeichnis	8
Tabellenverzeichnis	8
Abkürzungsverzeichnis	9
1 Einleitung	10
1.1 Problemhintergrund	11
1.2 Methode.....	12
2 Aktueller Stand der Mediengewaltforschung.....	14
2.1 Definition Mediengewalt.....	15
2.2 Stärke und Präsenz von Mediengewalt	16
2.2.1 Gewaltpotential der Medien	16
2.2.2 Darstellungsform der medialen Gewalt.....	17
2.3 Wirkungstheorien zu Mediengewalt.....	18
2.3.1 Katharsisthese	18
2.3.2 Simulationsthese.....	18
2.3.3 Suggestionsthese.....	19
2.3.4 Erregungsthese	19
2.3.5 Kultivierungsthese.....	19
2.3.6 Sozial-kognitive Lerntheorie	20
2.3.7 Habitualisierungsthese	20
2.4 Wissenschaftliche Arbeitsweisen.....	20
2.4.1 Natürliche Experimente	21
2.4.2 Interventionsstudien	21
2.4.3 Metaanalyse	21
2.5 Erkenntnisse	22
2.6 Das General Aggression Model nach Craig A. Anderson und Brad J. Bushman	23
2.6.1 Grundlegende Theorien des GAM	24
2.6.2 Vorteile des GAM	25

2.6.3 Einflussfaktoren auf Aggression.....	26
2.6.4 Ein Beispiel	29
2.7 Fazit.....	31
3 Aktueller Stand der Öffentlichkeit zum Thema Mediengewalt	33
3.1 Eigenschaften der Öffentlichkeit	34
3.2 Wirken der Gewaltforschung auf die Öffentlichkeit.....	35
4 Studie 1: Analyse der Artikel zu Mediengewalt	37
4.1 Ziele und Methode	38
4.1.1 Auswahl der Artikel	39
4.1.2 Untersuchungskriterien	39
4.1.3 Beispielanalyse	42
4.2 Auswertung der Analyse.....	45
4.2.1 Arten von Mediengewalt.....	46
4.2.2 Hauptstatement in Bezug auf Mediengewalt.....	46
4.2.3 Anlass der Berichterstattung	47
4.2.4 Zusammenhang von Mediengewalt mit einer Gewalttat	48
4.2.5 Experten.....	48
4.2.6 Inhalte aus dem aktuellen Forschungsstand.....	52
4.2.7 Quellen der Mediengewaltforschung.....	52
4.2.8 Bewertung von Medienkonsum mit Gewalteinhalt	54
4.2.9 Lösungsansätze für das Problem der gesteigerten Aggression nach Mediengewaltkonsum	54
4.2.10 Grundstimmung der Artikel	55
4.3 Ergebnisse	57
5 Studie 2: Experteninterviews.....	58
5.1 Ziel des Fragebogens	58
5.2 Methode und Konzeption	58
5.2.1 Inhalt und Fragen	58
5.2.2 Verbreitung.....	63
5.3 Auswertung der Fragebögen	63
5.3.1 Kenntnisse über aktuelle wissenschaftliche Aussagen zu Mediengewaltwirkungen auf Jugendliche und Kinder	63
5.3.2 Persönliche Hypothese über den Wirkungszusammenhang	64
5.3.3 Meinung der Öffentlichkeit zum Thema Mediengewalt	64
5.3.4 Interesse der Öffentlichkeit am Thema	64
5.3.5 Einschätzung der Komplexität.....	65
5.3.6 Spezielle Form von Mediengewalt	65
5.3.7 Bearbeitungszeit bei einem Artikel mit ca. 700 Wörtern	65
5.3.8 Wahl des Titels.....	66

5.3.9 Expertenakquise	66
5.3.10Expertenauswahl.....	66
5.3.11Persönliche Hypothese nach dem Lesen der Zusammenfassung.....	67
5.3.12Änderungen im Recherchevorgehen nach Lesen der Zusammenfassung.....	67
5.3.13Veränderung in der Expertenwahl.....	67
5.4 Ergebnisse	68
6 Schlussbetrachtung	70
Anhang A: Materialien zu den Studien 1 und 2	75
A1 Artikel über Mediengewalt.....	75
A2 Analysetabelle.....	75
A3 Fragebogen.....	75
A4 Ausgefüllte Fragebögen	79
Anhang B: Statistiken	80
B1 Anzahl der frei empfangbaren TV Sender in Deutschland von 2001 bis 2011	80
B2 Durchschnittliche Fernsehdauer von 1997 bis 2011 in Minuten pro Tag	81
B3 Wie viele Stunden arbeiten Sie in der Regel pro Arbeitstag?	82
B4 Anteil der Befragten, die die folgenden Arten von Online-Games nutzen ...	83
B5 Journalisten-Barometer 2010. Journalisten im Spannungsfeld redaktioneller Freiheit und wirtschaftlichen Drucks.....	84
Quellenverzeichnis.....	85
Literatur	85
Internetquellen.....	86
Artikel Mediengewalt	88

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 General Aggression Model Prozesse bei der Bildung von personellen Faktoren	29
Abbildung 2 Anlässe zur Berichterstattung	47
Abbildung 3 Experten die am häufigsten befragt wurden.....	51

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Auswahl und Nennungshäufigkeit von Experten nach Forschungsbereich	49
Tabelle 2 Auswahl und Nennungshäufigkeit von Experten aus sonstigen Bereichen.....	49
Tabelle 3 Anzahl der befragten Experten pro Artikel.....	50
Tabelle 4 Anzahl der befragten Experten pro Artikel mit Hauptstatement "Mediengewalt löst reale Gewalt aus"	50
Tabelle 5 Allgemeine Quellen der Mediengewaltforschung	53
Tabelle 6 Quellen aus Teilbereichen des GAM.....	53
Tabelle 7 Quellen aus der Aggressionsforschung.....	53
Tabelle 8 Lösungsansätze zu Mediengewalt durch Regelungen	54
Tabelle 9 Lösungsansätze zu Mediengewalt durch soziale Aspekte	55
Tabelle 10 Grundstimmungen der Artikel zu Mediengewalt.....	56
Tabelle 11 Expertenauswahl der befragten Journalisten	66

Abkürzungsverzeichnis

DJV	Deutscher Journalistenverband
ebd,	ebendort
H	Hour (Stunde)
HdM	Hochschule der Medien
GAM	General Aggression Model
m.w.N	mit weiteren Nachweisen
PC	Personal Computer
Vgl.	Vergleich

Im Anhang zu finden:

AGF	Arbeitsgemeinschaft Fernsehforschung
BITKOM	Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.
Forsa	Forsa Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
GfK	GfK Gruppe, Marktforschungsunternehmen
SOEP	Sozio-oekonomische-Panel
TNS	TNS Infratest, Marktforschungsunternehmen

1 Einleitung

„Wenn der High-Risk Player zum Sturmgewehr greift“¹ – „Der Film zum Mord“² – „Der Amokläufer in uns“³.

Überschriften wie diese finden sich häufig in deutschen Tageszeitungen. Hintergrund ist meist eine grausame Gewalttat, als deren Täter sich ein Jugendlicher überführen lässt. Untrennbar mit dieser Berichterstattung verbunden ist die immer wiederkehrende Diskussion über Gewalt in den Medien im Allgemeinen. Dabei ist die Verbindung der Tat mit dem Konsum von gewalthaltigen PC-Spielen oder Actionfilmen das zentrale Element.

Im Bewusstsein der Öffentlichkeit werden Gewaltmedien daher als Gefahr wahrgenommen.⁴ Die Gewaltdarstellungen werden in kausalen Zusammenhang mit realen Gewaltakten gebracht und als deren Ursache und Auslöser präsentiert.⁵ Ein Schüler, der sich eine Waffe besorgt und in seiner Schule Mitschüler und Lehrer hinrichtet, handelt so, weil er dies zuvor in Videospielen hunderte Male virtuell geübt hat. Diese Annahmen der Öffentlichkeit unterscheiden sich zum Teil jedoch stark von den Ergebnissen, die Forschern zur Mediengewalt bereits vorliegen. Tatsächlich kann ein großer Teil der wissenschaftlichen Studien einen eindeutigen, kausalen Zusammenhang zwischen Konsum und realer Gewalt ausschließen. Die Wirkung von Gewaltmedien lässt sich auf Grund ihrer komplexen Strukturen nicht isoliert betrachten. Der Effekt, den Mediengewalt auf einzelne Personen hat, kann deswegen nicht pauschalisiert dargestellt werden.⁶

In dieser Arbeit soll die Wissenslücke zwischen öffentlichen Ansichten und wissenschaftlichen Erkenntnissen untersucht werden. Der Hauptfokus liegt auf der Berichterstattung zu Mediengewalt in den Medien selbst. Ergänzend hierzu sollen in einem zweiten Schritt die Journalisten als Autoren der Inhalte in die Un-

¹ Vgl. Der Standard (07.09.2009)

² Vgl. Die Welt online (09.02.2003)

³ Vgl. Die Welt online (09.11.2007)

⁴ Vgl. Brosius, Schwer, 2008, S. 10

⁵ Vgl. ebd, S. 18

⁶ Vgl. Brosius; Hermann: Dölling; Mangold; Meyen, 2011, S. 3

tersuchung einbezogen werden. Sie stellen die Schnittstelle zwischen den wissenschaftlichen Theorien der Experten und der breiten öffentlichen Wahrnehmung dar. Diese Betrachtungsweise wirft folgende Fragen auf:

Wie sieht die Berichterstattung in den Medien zum Thema Mediengewalt aus und welche Besonderheiten treten hierbei auf?

Welche Faktoren in der Berichterstattung von Journalisten zur Mediengewalt könnten die öffentliche Meinung dahingehend beeinflussen, dass eine Differenz zwischen öffentlicher Meinung und den Erkenntnissen der Wissenschaft entsteht?

1.1 Problemhintergrund

In den Medien sind Gewaltdarstellungen täglich präsent und erstrecken sich nicht nur auf fiktive Programmformate, sondern sind gleichermaßen Bestandteil von Nachrichtensendungen und Dokumentationen. Da der Kontakt regelmäßig stattfindet, geht man davon aus, dass er auch Auswirkungen auf die Konsumenten der Medien haben muss. Aus diesem Zusammenhang heraus scheint sich eine Relevanz der Thematik für die Gesellschaft im Allgemeinen zu ergeben. Innerhalb der Mediengewalt-Debatte gibt es viele Akteure. Neben der Öffentlichkeit und der Wissenschaft, sind unter anderem die Politik und die Medienaufsicht stark involviert⁷. Die Menschen interessieren sich dabei bevorzugt für die möglichen Auswirkungen des Konsums von gewalthaltigen Medien auf Jugendliche.⁸ Trotz umfassender Berichterstattung über das Thema scheint es der öffentlichen Wahrnehmung zu entsprechen, dass letztlich nie eine endgültige Aussage zu den Vermutungen getroffen wird. Dies ist vermutlich einer der Gründe dafür, dass das Vorurteil über kausale Zusammenhänge von realer und medialer Gewalt so hartnäckig bestehen bleibt. Das Problem scheint darin zu bestehen, wissenschaftliche Erkenntnisse der Öffentlichkeit zu präsentieren.

Die in Kapitel 1 formulierte Fragestellung soll Aufschluss darüber geben, wie sich die Berichterstattung zu diesem Thema im Allgemeinen darstellt. Der zweite Teil der Fragestellung untersucht die potentiellen Besonderheiten in der Kon-

⁷ Vgl. Brosius; Schwer, 2008, S. 12

⁸ Vgl. ebd. 2008, S. 5

zeption und Herangehensweise von Journalisten an das Schreiben ihrer Artikel über Mediengewalt.

Sind diese beiden Faktoren untersucht worden, könnten sie Aufschluss darüber geben, ob die Eingliederung von wissenschaftlichen Erkenntnissen in den Alltag verbessert werden muss. Dies würde bedeuten, dass die phasenweise und wenig erkenntnisfördernde Diskussion des Themas ein Ende findet. Die Energie und der Aufwand, den die Diskussion in den Medien vermutlich kostet, könnte dafür eingesetzt werden, den bewussten Umgang mit Mediengewalt und deren gesellschaftliche Auswirkungen sinnvoller und ergebnisorientierter zu thematisieren. So könnten zum Beispiel bessere Interventionsmöglichkeiten entwickelt werden, um chronisch aggressiven Menschen zu helfen. Auch für die Kindererziehung und Kindesentwicklung sind diese Erkenntnisse entscheidend. Sie sollen den Umgang mit Gewaltdarstellungen in den Medien verändern.⁹

1.2 Methode

Zu Beginn der Arbeit wird der aktuelle Stand der wissenschaftlichen Mediengewaltforschung vorgestellt und es soll ein kurzer Überblick über die komplexen Strukturen geschaffen werden. Nachfolgend wird die Mediengewaltdebatte in der Öffentlichkeit und ihre Besonderheiten betrachtet. An diese wissenschaftliche Grundlage schließt der Hauptteil der Arbeit an. Dieser besteht aus der Analyse journalistischer Artikel, in denen Mediengewalt thematisiert wird. Die Analyse erfolgt aus der Perspektive eines Beobachters zweiter Ordnung. Um die Ergebnisse innerhalb der Analyse vergleichbar zu machen, werden hauptsächlich Artikel aus deutschsprachigen Printmedien verwendet. Die ausgewählten Artikel werden an Hand von zehn Fragen auf ihren Inhalt und ihre Aussage in Bezug auf Gewalt und Medien untersucht.

Im Anschluss werden die Ergebnisse ausgewertet und mit einander verglichen. Die so ermittelten Auffälligkeiten und Mechanismen der Berichterstattung werden im nächsten Schritt für die Konzeption eines halb-standardisierten Fragebogens verwendet. Dieser wird einer Auswahl von Journalisten vorgelegt. Hier nimmt die Autorin die Position des Beobachters erster Ordnung ein. Die Befra-

⁹ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 33

gung ist in diesem Teil quantitativ. Ziel dieser Befragung ist es, die kausalen Zusammenhänge zwischen Merkmalen der Berichterstattung und journalistischer Arbeitsweisen herauszufinden. Durch die Verknüpfung der Artikelanalyse und der Befragung von Journalisten wird versucht herauszufinden, warum die Artikel auf eine bestimmte Art und Weise aufgebaut sind. Dies bietet Anhaltspunkte, warum sie in der Öffentlichkeit so wahrgenommen werden, dass sich eine Wissenskluft zwischen öffentlichen Annahmen und fundierten wissenschaftlichen Ansichten bildet.

2 Aktueller Stand der Mediengewaltforschung

Der Mensch und das Phänomen der Gewalt sind eng miteinander verbunden. Egal in welcher Form des Zusammenlebens, an welchem Ort der Erde und unabhängig von zeitlichen Epochen – der Mensch neigt zu gewalttätigen Handlungen. Die ausgeübte Gewalt kann dabei die unterschiedlichsten Formen, Ausmaße und Ausprägungen annehmen. So ist unsere Erdgeschichte durch unzählige Kriege geprägt. Das römische Reich, der 30-jährige Krieg, vor allem aber der 1. und der 2. Weltkrieg. Das Ausmaß der ausgeübten Gewalt steigert sich dramatisch je näher wir der Neuzeit kommen und je weiter die technologische Entwicklung voranschreitet. Bedeutet das also, dass der Mensch immer gewaltbereiter wird? Diese Frage lässt sich zum Glück mit einem Nein beantworten. Tatsächlich aber werden unsere Waffen immer effektiver und somit gefährlicher. Während die Caesaren noch auf Nahkampf und direkte Auseinandersetzung angewiesen waren, können heute aus der Ferne mit Raketen und Atombomben ganze Bereiche und Bevölkerungsschichten vernichtet werden.¹⁰

Gewalt ist ein Urphänomen des Menschen, was sie zu einem relevanten Forschungsgegenstand macht. Zahlreiche Forschungsbereiche wie Philosophie, Kriminologie, Pädagogik und Psychologie beschäftigen sich mit ihren Eigenschaften und Auswirkungen. Aber auch die Medienpsychologie ist stark an diesem Thema interessiert. Bereits seit der Antike gibt es die Diskussion darüber, in welcher Art gewalthaltige Medien Auswirkungen auf die Gesellschaft haben. Als Hauptakteure in dieser Diskussion traten damals Platon und Aristoteles auf. Streitpunkt ist vor allem die von Platon vertretene Ansicht, die Schriften der zeitgenössischen Dichter hätten schlechten Einfluss auf die Jugend. Dem entgegen steht Aristoteles' These von der kathartischen, reinigenden Wirkung von Gewalt innerhalb eines Mediums. Das Konsumieren von Gewalt reduziert so das persönliche Bedürfnis, Gewalt auszuüben. Aristoteles These steht in krassem Gegensatz zu Platons Annahme. Diese zwei völlig gegenteiligen Ansätze sind bis heute in der öffentlichen Debatte um Gewaltwirkungen zu finden. In der medialen Vielfalt unserer heutigen Gesellschaft, bietet das Thema sogar noch mehr Stoff zur Diskussion und ist wesentlich relevanter. Durch Fernsehen, Radio oder auch Computerspiele kommen wir sehr viel häufiger mit violenten Medieninhalten in Kontakt und das fast rund um die Uhr. Heutzutage beruht die Diskussion nicht mehr ausschließlich auf den Thesen von Platon und seinem

¹⁰ Vgl. Anderson; Carnagey, 2004, S. 169

Schüler Aristoteles. Die Wissenschaft hat in diesem Bereich große Fortschritte gemacht. Sie betrachtet die Wirkung von Gewaltdarstellungen aus differenzierteren Blickwinkeln und kann fundierte Erklärungen liefern. Wie Gleich (2004) in seinem Übersichtsartikel feststellt, hält sich die Vorstellung von einem kausalen Wirkungszusammenhang von Gewaltmedienkonsum und dem Ausüben tatsächlicher Gewalt allerdings sehr hartnäckig im Bewusstsein der Öffentlichkeit.¹¹

Im folgenden Kapitel möchte ich einen groben Überblick über die wissenschaftlichen Erkenntnisse geben. Hierbei konzentriere ich mich besonders auf die Bereiche der Forschung, die zum Verständnis meiner Analyse der journalistischen Artikel zur Mediengewalt relevant sind. Im einzelnen wird das General Aggression Modell (GAM) von Craig A. Anderson und Brad J. Bushman näher erläutert. Dieses Modell macht es möglich, komplexe Wirkungsstrukturen klar nachzuvollziehen und Verhaltensweisen zu erklären.

2.1 Definition Mediengewalt

Der Begriff *Mediengewalt* ist eine Weiterentwicklung des Begriffes der Gewalt. Hier beginnt allerdings schon die erste Schwierigkeit der Begriffsdefinition. Gewalt ist sehr vielschichtig und kann die unterschiedlichsten Formen annehmen. Um den Umgang mit dem Begriff zu erleichtern, wird Gewalt hier als Verhalten definiert, das eine gezielte, absichtliche Schädigung gegenüber einer Person oder Sache darstellt.¹² Die Weiterentwicklung des Begriffes um das Wort *Medien* bedeutet also die Darstellung und *Vermittlung* einer absichtlichen Schädigung innerhalb eines Mediums. Das violente Verhalten wird hierbei in einem fiktionalen Zusammenhang gezeigt. Hierunter fallen beispielsweise der Einsatz von Waffen oder Kampfszenen in Actionfilmen und Serien. Mediengewalt kann aber nicht nur mit fiktionalen Inhalten auftreten. Auch non-fiktionale Beiträge wie Nachrichtensendungen beinhalten häufig Gewaltszenen.¹³ So zum Beispiel live aufgenommene Mitschnitte aus Kameras in Mobiltelefonen syrischer Rebellen, die brennende Autos, blutüberströmte Verletzte und von Bomben zerstörte Häuserschluchten zeigen.

¹¹ Vgl. Gleich, 2004, S. 588f

¹² in Anlehnung an Anderson; Bushman, 2002, S. 29

¹³ Vgl. Gleich, 2004, S. 590

2.2 Stärke und Präsenz von Mediengewalt

Um sich über die Auswirkungen von Mediengewalt auf ihre Rezipienten Gedanken zu machen, muss man zuerst einmal wissen, wie viel Gewalt tatsächlich in den Medien präsent ist. Kann die vorhandene Menge an Gewaltdarstellungen überhaupt rein quantitativ ausschlaggebend für ein bestimmtes Verhalten sein? In einem zweiten Schritt stellt sich die Frage: Wie sieht diese Gewalt überhaupt aus?

2.2.1 Gewaltpotential der Medien

Um feststellen zu können, wie häufig Gewaltszenen in den Medien präsent sind, werden von Wissenschaftlern sogenannte Inhaltsanalysen durchgeführt. Besonders gut zu untersuchen ist hierbei das Medium Television. Statistiken zum Mediennutzungsverhalten in Deutschland zeigen, dass die Rezipienten diesem Medium sehr viel Aufmerksamkeit schenken. So lag im Jahr 2011 die durchschnittliche Sehdauer der Gesamtbevölkerung bei 225 min pro Tag. Dies entspricht einer Dauer von fast 4 Stunden.¹⁴ Eine Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest von 2012 hat vor allem die Altersgruppe zwischen 12 und 19 Jahren untersucht. Diese verbringen ungefähr 2 Stunden pro Tag vor dem Fernseher. In dieser Altersklasse wird das Internet in Kombination mit dem Fernsehen immer relevanter. Fast 12% der Jugendlichen geben an, Fernsehinhalte über das Internet zu nutzen.¹⁵ Die Übermittlung in diesem Medium findet hauptsächlich über Bild und Ton statt. Dadurch ist das Fernsehen sehr leicht verständlich und angenehm zu konsumieren. Zudem ist das Angebot der Sender in den letzten Jahren rasant angestiegen und bietet so mehr Raum für Unterhaltungssendungen. Von 2001 bis 2011 hat sich die Anzahl der frei empfangbaren Sender von 38 auf 78 fast verdoppelt.¹⁶ Eine der jüngsten Studien über Gewalt im amerikanischen Fernsehen ist die *National Television Violence Study* von Forschern der Universitäten von Los Angeles und Santa Barbara. Ihre Ergebnisse besagen, dass im Jahr 1997 insgesamt 61% der Programme im TV Gewaltdarstellungen zeigten. Zusätzlich zum Vorkommen von Gewalt wurde auch deren Darstellung untersucht. Eine realitätsnahe Umgebung der Gewalthandlung und deren mehrfache Wiederholung intensiviert die Wahrnehmung. Generell wird nicht gezeigt, dass ein solches Verhalten Konsequenzen für Täter oder Opfer mit sich bringt. Diese sind meist attraktiv und werden

¹⁴ Vgl. Durchschnittliche Fernsehdauer von 1997 bis 2011 pro Tag, www.statista.de

¹⁵ Vgl. JIM 2010, S. 19

¹⁶ Vgl. Anzahl der frei empfangbaren TV Sender in Deutschland von 2001 bis 2011, www.statista.de

für ihr Handeln nicht bestraft oder kritisiert.¹⁷ Wenn John Wayne zum Show-down in einem Duell seinen Revolver zieht und seinen Gegner niederschießt, wird er dafür gefeiert. Der Held siegt. Die Konsequenz, dass er jemanden ermordet hat und dass er in einem Akt von Selbstjustiz einen Mord begangen hat, wird nicht thematisiert.

Diese Ergebnisse zeigen ein beträchtliches Maß an Gewalt im Fernsehen. Für Deutschland wurde eine vergleichbare Studie von Joe Groebel und Uli Gleich durchgeführt. Im Jahr 1993 untersuchten sie öffentlich-rechtliche sowie auch private Sender auf Mediengewalt. Auch ihr Ergebnis zeugt von einem starken Gewaltpotential des Fernsehens: In 48% der Sendungen gab es bedrohliche oder aggressive Handlungen.¹⁸ Bei genauer Untersuchung der Sender kamen die Medienwissenschaftler zu dem Ergebnis, dass amerikanische Serien und Spielfilme gewalthaltiger sind als europäische Produktionen. Schaute man im Untersuchungszeitraum der Studie ca. eine Woche fern, so wurde man Zeuge von etwa 500 Morden. Pro Tag kam ProSieben als Sender mit den meisten Mordszenen auf etwa einen Mord pro Stunde, am Tag also auf ca. 20.¹⁹ Es ist auf Grund der rasanten Entwicklung der Sender in den letzten Jahren anzunehmen, dass sich dieser Wert noch gesteigert hat. Rechnet man diesen Wert auf die momentane Sehdauer in der Bevölkerung hoch, bedeutet das, dass man im Durchschnitt pro Tag Zeuge von vier Morden im TV wird. Im Alter von 12 Jahren erlebt man also mindestens 2 Morde pro Tag. Neben den fiktiven Sendeformaten zeigen aber auch Nachrichtenformate überdurchschnittlich viele aggressive und bedrohliche Bilder.²⁰ Ob Opfer eines Tsunami, zerbombte Straßenschluchten nach einem Selbstmordattentat oder Hunger leidende Kinder in afrikanischen Dörfern, die Bilder sind angsteinflößend und erschreckend.

2.2.2 Darstellungsform der medialen Gewalt

Zusammenfassend ergeben sich folgende Auffälligkeiten in der Darstellung medialer Gewalt im Fernsehen:

- Gewalt ist alltäglich im Fernsehen zu finden.
- Fiktionale Programme kommen nicht ohne Gewalt aus und zeigen diese als alltägliche Verhaltensweise.

¹⁷ Vgl. Gleich, 2004, S. 591, zitiert nach Center for Communication and Social Policy & University of California, Santa Barbara, 1997

¹⁸ Vgl. ebd., 2004, S. 592, zitiert nach Groebel & Gleich, 1993, S. 124

¹⁹ Vgl. „Fiktive“ und „reale“ Gewalt in den Nachrichten, Berghof Foundation

²⁰ Vgl. Gleich, 2004, S. 592

- In Gewaltdarstellungen gibt es selten Aspekte, die kritisch mit dem Thema umgehen. Sie wird einfach gehalten und ist leicht imitierbar.
- Auch in realen Programminhalten nimmt die Darstellung von gewaltsamem Verhalten zu.

Diese Ergebnisse beantworten aber lediglich die Frage nach quantitativen Vorhandensein von Gewalt. Sie geben keine Aussage oder Hinweise auf die tatsächliche Wirkung von Mediengewalt. Die Wahrscheinlichkeit, mit Gewalt in Kontakt zu treten, ist hoch. Daraus ergibt sich ein mögliches Wirkungspotential für Mediengewalt.²¹

2.3 Wirkungstheorien zu Mediengewalt

Mit diesem Wirkungspotential als Grundlage kann man nun nach der Wirkung von Mediengewalt fragen. Wie zu Beginn des Kapitels erwähnt, gibt es hierzu vielfältige theoretische Ansätze. An dieser Stelle werden die sieben populärsten Theorien auf Basis des Übersichtsartikels von Gleich (2004) näher erläutert. Diese sind auch bei der späteren Analyse der Artikel relevant und tragen zu deren Verständnis bei.

2.3.1 Katharsisthese

Dieser Ansatz geht auf Aristoteles zurück. Ausgangspunkt ist die Annahme, dass sich das Bedürfnis eines Menschen, aggressive Handlungen auszuführen, bis zu einem gewissen Punkt steigert. Ist dieser erreicht oder überschritten *reagiert man sich ab*. Das Ausführen der Aggression hat dann reinigende, kathartische Wirkung. Diese Reinigung kann man laut dieser These aber nicht nur über das Ausführen einer Handlung sondern auch über den medialen Konsum von Gewalt erlangen. Somit ist Mediengewalt in diesem Sinne eine positive Erscheinung. Die These gilt unter Wissenschaftlern allgemein als widerlegt und wird nicht als Referenz zur Untersuchung von Mediengewaltwirkungen verwendet.²²

2.3.2 Simulationsthese

Die Simulationsthese nimmt die Frustrations-Aggressions-These als Grundlage. Sie besagt, dass es einen Zusammenhang zwischen einer Frustration und einer Aggression gibt. Frustration wird als Unterbrechung einer zielführenden Hand-

²¹ Vgl. Gleich, 2004, S. 593

²² Vgl. ebd, 2004, S. 598, m.w.N.

lung definiert. Sie kann also nicht abgeschlossen werden. Daraus resultiert eine emotionale Erregung, welche leicht zugänglich für Aggression ist. Diese kommt besonders dann zum Einsatz, wenn dafür geeignete Auslöser, wie beispielsweise Gewaltdarstellungen in den Medien, zugänglich sind.²³

2.3.3 Suggestionsthese

Diese These ist wohl eine der am weitesten verbreiteten Vorstellungen zu den Wirkungen von Mediengewalt. Sie besagt, dass gewalthaltige Handlungen in den Medien zur direkten Nachahmung durch den Rezipienten führen. Ausgelöst wird die Verhaltensweise durch den sogenannten Priming-Effekt. Medieninhalte primen oder lösen bestimmte erlernte Handlungsmuster aus.²⁴

2.3.4 Erregungsthese

Die Erregungsthese geht davon aus, dass in den Medien rezipierte Gewalt die emotionale Erregung ansteigen lässt. Diese so entstandene Erregung kann in darauf folgenden Situationen eine intensivere Reaktion zur Folge haben. Allerdings muss diese Reaktion nicht zwangsläufig aggressiv sein, sondern kann auch auf andere Verhaltensweisen wie Freude oder sexuelle Erregung übertragen werden.²⁵ Diese These hilft auch die Motivation des Menschen zu verstehen, Mediengewalt zu konsumieren. Die Medien bieten einen anregenden und spannenden Zeitvertreib. Das Erlebnis, mit einem Protagonisten in einem fiktiven Film mitzufiebern, ersetzt das eigene Handeln.²⁶

2.3.5 Kultivierungsthese

In dieser These wird das Fernsehen als der bedeutendste Faktor in der Kultivierung der Gesellschaft angenommen. Das bedeutet, die Gesellschaft erlernt soziale Verhaltensmuster durch dessen Konsum und sozialisiert sich mit Hilfe des Mediums. Die hohe Gewalt im Fernsehen vermittelt also das Bild einer überdurchschnittlich gewalttätigen Gesellschaft. Die Rezipienten fühlen sich dadurch stärker bedroht und entwickeln das Bild einer „*scary world*“²⁷. Sie leben in einer *Fernsehwelt*. Die Effekte dieser Kultivierung sind stärker, je mehr Fernsehen von klein auf konsumiert wird.²⁸

²³ Vgl. Gleich, 2004, S. 599

²⁴ Vgl. ebd, 2004, S. 599, m.w.N.

²⁵ Vgl. ebd, 2004, S. 599f, m.w.N

²⁶ Vgl. ebd, 2004, S. 596

²⁷ Nach ebd, 2004, S. 599 zitiert nach Gerbner et. Al. 1994

²⁸ Vgl. ebd, 2004, S. 599, m.w.N.

2.3.6 Sozial-kognitive Lerntheorie

Die Grundannahme der Theorie ist, dass Aggression erlernt wird. Eine im Fernsehen beobachtete aggressive Handlung liefert dem Rezipienten die Vorlage für ein aggressives Handlungsmuster. Dieses Muster ist zuerst nur unterbewusst im Rezipienten vorhanden. In bestimmten Situationen kann dieses aber zu einem persönlichen Handlungsmuster der Person werden. Die Wahrscheinlichkeit, dieses auch auszuführen, ist dann sehr hoch.²⁹ Beispielsweise beobachtet eine Person, wie ein heftiger Streit im Fernsehen durch eine Ohrfeige beendet wird. Das Verhalten wird dort als angemessen und wirkungsvoll dargestellt. Ergibt sich nun privat für diese Person eine vergleichbare Situation, so besagt die sozial-kognitive Lerntheorie, dass die Wahrscheinlichkeit sehr hoch ist, dass die Person auf das beobachtete Verhalten zurückgreift um den Streit zu beenden.

2.3.7 Habitualisierungsthese

Diese These besagt, dass Mediengewalt erst ab intensivem Konsum überhaupt eine Wirkung hat. Einzelne Darstellungen sind folglich wenig relevant. Erst ab einer bestimmten Menge tritt bei dem Rezipienten eine Gewöhnung ein. Die emotionale Erregung beim Konsum der Inhalte bleibt auf einem niedrigen Niveau, was zu einem Abstumpfen vor allem auch gegenüber realer Gewalt führen kann.³⁰ Dieses Abstumpfen wurde von den Forschern Bushman und Anderson in zwei Studien untersucht. Der Effekt zeigte sich vor allem direkt nach Mediengewaltkonsum als signifikant stark.³¹

2.4 Wissenschaftliche Arbeitsweisen

Um ausgehend von einem Wirkungspotential auf eine formulierte, in sich stimmige These zu gelangen, arbeitet die Wissenschaft mit umfangreichen Studien. Im Bereich der Mediengewaltforschung wird häufig mit natürlichen Experimenten, Interventionsstudien und Metaanalysen gearbeitet. Diese drei Arbeitsweisen möchte ich hier kurz an Hand bereits durchgeführter Studien vorstellen. Keine der angeführten Varianten kann isoliert betrachtet ein valides Ergebnis über die komplexen Zusammenhänge liefern. In der Betrachtung der einzelnen Verfahren werde ich die Abläufe beschreiben und auf allgemeine Studien zur Mediengewaltforschung eingehen.

²⁹ Vgl. Gleich, 2004, S. 600, zitiert nach Bandura, Ross und Ross, 1961, 1963

³⁰ Vgl. ebd., 2004, S. 600, m.w.N.

³¹ Vgl. Bushman; Anderson, 2009, S. 273ff

2.4.1 Natürliche Experimente

Als natürliches Experiment bezeichnet man eine Untersuchung, bei der die zu untersuchende Situation nicht manipuliert wird. Die Daten werden so in einer *natürlich* gegebenen Situation erhoben.³² Ein solches Experiment wurde 1986 in Kanada durchgeführt. Zu diesem Zeitpunkt war das Fernsehen dort noch nicht flächendeckend verbreitet. Untersucht wurde, wie aggressiv Kinder in kanadischen Gemeinden waren, in denen das Fernsehen neu eingeführt wurde. Gleichzeitig wurde der gleiche Sachverhalt in Gemeinden untersucht, die bereits über längere Zeit fernsehen konnten. Die Studie lief über zwei Jahre hinweg und hatte zum Ergebnis, dass in den für das Fernsehen neu zugänglichen Gemeinden die Aggressivität der Kinder anstieg. In den anderen Gemeinden, die bereits seit längerer Zeit das Fernsehen nutzten, gab es keinerlei Veränderungen.³³

2.4.2 Interventionsstudien

Die Interventionsstudie ist eine Art des Experimentes, bei der die Wirksamkeit eines Sachverhaltes untersucht wird, indem eine Intervention, beziehungsweise ein *Eingreifen* stattfindet. Es gibt hierbei meist zwei Gruppen, die anschließend miteinander verglichen werden. Bei der einen findet eine Intervention statt, die andere fungiert als Kontrollgruppe.³⁴ Da die Intervention ein Eingreifen in einen Sachverhalt bedeutet, geht diese Art von Studie meist von einem negativen Effekt von Mediengewalt auf Rezipienten aus. Sie soll die Rezipienten vor dem schlechten Einfluss schützen. Eine solche Studie führten die Wissenschaftler Singer und Singer 1993 bei Kindern durch. Sie versuchten deren Medienkompetenz unter anderem dahingehend zu fördern, dass violente Medieninhalte als fiktional erkannt und nicht für real gehalten werden. Die Wissenschaftler stellten nach der Intervention eine positive Veränderung fest. Die Kinder zeigten eine Tendenz dazu, aggressive Inhalte kritischer zu betrachten und suchten sich freiwillig weniger gewalthaltige Medieninhalte zum Konsum aus.³⁵

2.4.3 Metaanalyse

Die Metaanalyse ist ein wichtiges Instrument, um die Ergebnisse vieler Einzelstudien zu einem Thema systematisch zu analysieren und zu integrieren. Man kann hiermit Korrelationen, Differenzmaße und vor allem Effektstärken wirksam

³² Vgl. Wirtschaftslexikon24.net, Natürliches Experiment

³³ Vgl. Gleich, 2004, S. 604, zitiert nach Williams, 1986

³⁴ Vgl. enzyklo.de, Interventionsstudie

³⁵ Vgl. Gleich, 2004, S. 604, zitiert nach Singer und Singer, 1983

herausstellen.³⁶ Metaanalysen sind ein sehr wichtiges Instrument, um dafür die Zusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum und Aggressivität zu untersuchen. Eine Metaanalyse zu diesem Thema stammt von Paik und Comstock 1994. Sie umfasst insgesamt 217 Einzeluntersuchungen. Ihre Ergebnisse sprechen eine deutliche Sprache: Der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression war durchweg positiv.³⁷

2.5 Erkenntnisse

Die Metaanalyse spiegelt somit die Ergebnisse der Einzeluntersuchungen wieder. Dies bedeutet: Je mehr gewalthaltige Mediendarstellungen konsumiert werden, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit der Konsumenten, aggressives Verhalten zu zeigen. Das Ergebnis scheint eindeutig: Mediengewalt ist schlecht. Diese positive Korrelation darf keinesfalls in dieser Form isoliert betrachtet werden. Im Zusammenhang mit aggressivem Verhalten gibt es viele weitere Einflüsse, die eine Rolle spielen:

- Die demonstrierte Gewalthandlung wird nicht kritisiert, vielleicht sogar belohnt. Hier passt das bereits beschriebene Beispiel von John Wayne. Er verübt einen Mord und wird dafür gefeiert.
- Stimmt die medial dargestellte Situation mit der des Konsumenten überein, kann er sich mit dem Protagonist identifizieren. Wird dieser als begehrenswert dargestellt, erhöht das die Wahrscheinlichkeit, das Verhalten zu imitieren, zusätzlich. Würde *Bushido* in seinen Musikvideos davon rappen, dass man Konflikte im Berliner Ghetto nur durch das Faustrecht regeln kann, würden Anhänger der deutschen Rap-Szene aus sozial schwachen Wohngebieten kaum dazu neigen, in solchen Momenten die Polizei zu rufen. Mit diesem Verhalten spiegeln sie die durch das mediale Vorbild *Bushido* erlernten Verhaltensskripte wieder, und übernehmen sie in ihren Alltag.
- Gewalt kann auch in einer Form gezeigt werden, in der sie den Konsumenten amüsiert. Ein Beispiel sind die komödiantischen Filme um Terence Hill und Bud Spencer. Aus jeder Prügelei wird ein Spaß. Der Zuschauer freut sich, wenn die bösen Jungs von den beiden Helden verhauen werden.

³⁶ Vgl. psychologie48.com, Metaanalyse

³⁷ Vgl. Gleich, 2004, S. 604, zitiert nach Paik & Comstock, 1994

- Ist der Konsument verärgert oder frustriert, bevor er sich dem Medium widmet, sucht er sich womöglich einen gewalthaltigen Actionfilm aus, um die Erregung zu verarbeiten und sich abzulenken. Das bedeutet, Aggression kann auch vor dem Konsum der Mediengewalt vorhanden sein und diesen sogar bedingen.³⁸

Neben Aggressionssteigerung kann Mediengewaltkonsum auch Angst auslösen. Gerade Kinder sind hierfür sehr anfällig, wenn die Gewalt realistisch dargestellt wird.³⁹

2.6 Das General Aggression Model nach Craig A. Anderson und Brad J. Bushman

Das General Aggression Model (GAM) nach Anderson und Bushman ist ein Bezugssystem, das vorhandene Forschungsansätze und Theorien zum Thema menschliche Aggression vereint.⁴⁰

Zum Einstieg in das Modell werden hier einige wichtige Begriffe definiert:

Aggression

Menschliche Aggression ist jegliches Verhalten gegenüber einem anderen Individuum, das die Absicht hat, diesem Schaden zuzufügen. Zusätzlich muss der Handelnde/ Täter glauben, dass das Verhalten dem Zielobjekt schadet und dieses motiviert ist, dem Verhalten auszuweichen. Ein zufällig entstehender Schaden gilt nicht als aggressiv, es muss immer eine eindeutige Absicht dahinter stehen.⁴¹

Gewalt

Gewalt ist Aggression, die extremen Schaden zum Ziel hat. Gewalt ist immer Aggression. Allerdings gibt es viele Fälle in denen eine Person aggressiv aber nicht gewaltsam handelt. Als Beispiel hierfür nennen Anderson und Bushman zwei spielende Kinder. Beide streiten sich um ein Dreirad. Dabei stößt das eine Kind das andere heftig an, um an das Gefährt zu kommen. Das Kind handelt aggressiv, aber nicht gewalttätig. Die Handlung war nicht darauf gerichtet, den Spielgefährten zu verletzen.

³⁸ Vgl. Gleich, 2004, S.605

³⁹ Vgl. ebd, 2004, S. 605

⁴⁰ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 33

⁴¹ Vgl. ebd, 2002, S. 28

Feindselige und instrumentelle Aggression

Historisch betrachtet steht feindselige Aggression für impulsives, gedankenloses, von Wut getriebenes Verhalten. Ultimatives Motiv ist es, der Zielperson Schaden zuzufügen. Instrumentelle Aggression dagegen gilt als vorsätzlich geplantes Mittel, um ein anderes Ziel zu erreichen. Der Ausführende ist eher proaktiv als reaktiv. Neuste Analysen verändern diese Annahmen allerdings auf zwei Arten:

1. Man unterscheidet zwischen unmittelbaren und ultimativen Zielen: Die Absicht, Schaden zuzufügen, ist eine notwendige Eigenschaft für jegliche Aggression aber sie ist nur für ein unmittelbares Ziel notwendig.
2. Man unterscheidet die beiden Typen von Aggression auf dem Level des ultimativen Ziels. Ein Beispiel hierfür wären Raub und ein tätlicher Angriff. Beide Taten sind aggressiv motiviert, da sie eine unmittelbare Absicht haben, eine Zielperson zu verletzen. Beide unterscheiden sich jedoch in ihren ultimativen Zielen. Der Raub hat ein profitbasiertes Ziel, der tätliche Angriff soll Schaden zufügen.

Diese Differenzierung erlaubt es, die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von feindseliger, affektiver und instrumenteller Aggression zu diskutieren. So kann Aggression aus gemischten Motivlagen mit einbezogen werden.⁴²

2.6.1 Grundlegende Theorien des GAM

Das GAM basiert auf fünf wissenschaftlichen Theorien zu Aggression, von denen die meisten auch schon im vorigen Kapitel vorgestellt wurden.

Die kognitive Neo-Assoziations-Theorie besagt, dass aversive Ereignisse wie Frustration, Provokation, schlechte Gerüche einen negativen Effekt zur Folge haben. Ein negativer Effekt wird so von unangenehmen Erfahrungen hervorgerufen. Hinweise, die in einem aversiven Moment vorhanden sind, können mit einem bestimmten Ereignis verknüpft und abgespeichert werden. Manche dieser abgespeicherten Konzepte ähneln sich und können auf Grund dieser Gemeinsamkeit gedanklich miteinander verknüpft werden.⁴³

Die Theorie des sozialen Lernens ist aus den vorherigen Kapiteln bereits bekannt. Zusätzlich dazu beinhaltet das GAM noch eine Weiterentwicklung dieser Theorie. Die sogenannte Skript-Theorie besagt, dass Kinder durch das konsu-

⁴² Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 29

⁴³ Vgl. ebd, 2002, S. 30

mieren von Mediengewalt bestimmte Verhaltensskripte erlernen. Diese Skripte funktionieren wie eine Art Anleitung innerhalb einer Situation. Kommt eine Person in eine neue Situation, sucht sie sich zuerst ein entsprechendes Skript heraus. Im Anschluss nimmt sie dann darin ihre Rolle ein. Ein Skript dient als Führung eines Verhaltens. Je öfter ein Skript benutzt wird, desto automatischer läuft es ab.⁴⁴ Die vierte Theorie innerhalb des GAM ist die Erregungsthese. Abschließend geht das Modell auf die Theorie der sozialen Interaktion ein. Laut dieser Theorie trägt aggressives Verhalten dazu bei, soziales Verhalten zu beeinflussen. Eine Person ist somit ein Entscheider, der seine Wahl entsprechend seinen eigenen Vorstellungen von Belohnung, Kosten und Möglichkeiten zur Zielerreichung trifft. So kann etwa auch feindlicher Aggression ein rationales Ziel zu Grunde liegen. Beispielsweise kann so das Einschüchtern oder Provokieren einer Person den Hintergrund haben, diese abzuschrecken, um dadurch zukünftige Provokationen zu verhindern.⁴⁵

2.6.2 Vorteile des GAM

Das GAM wurde entwickelt, um die vielen einzelnen Theorien über Aggression in einem vereinten Ganzen zusammenzufügen. Das Modell lehnt sich stark an neuste Erkenntnisse aus dem Bereich der Entwicklung und Nutzung von Wissensstrukturen der Wahrnehmung, Interpretation, Entscheidung und Ausführung an. Die Autoren sprechen von vier Vorteilen, die dieses Modell gegenüber den einzelnen Theorien hat:

1. Es ist sparsamer bzw. einfacher und unkomplizierter als die einzelnen Theorien.
2. Das GAM kann auf mehreren Motiven beruhende aggressive Taten besser erklären. Hilfreich sind dazu die Unterscheidungen zwischen instrumenteller und gewalthaltiger Aggression.
3. Es kann hilfreich dazu beitragen, bessere Interventionsmöglichkeiten für chronisch aggressive Menschen zu entwickeln. Dafür ist es auf Grund seiner ganzheitlichen Betrachtungsweise der Situation besser geeignet als viele einzelne Theorien.
4. Durch das GAM lassen sich bessere Einblicke in die Kindererziehung und Entwicklung gewinnen. Eltern können so bessere Entscheidungen im Hinblick auf ihre Erziehungsmethoden treffen.⁴⁶

⁴⁴ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 31

⁴⁵ Vgl. ebd, 2002, S. 32

⁴⁶ Vgl. ebd, 2002, S. 33

2.6.3 Einflussfaktoren auf Aggression

In den vorherigen Kapiteln wurde bereits thematisiert, wie komplex die Zusammenhänge von gewalthaltigem Medienkonsum und dessen Wirkung sind. Es wurde auch festgestellt, dass die Wissenschaft zwar definitive Aussagen über den Wirkungszusammenhang treffen kann, diese aber immer nur innerhalb einer speziellen Situation korrekt sind. Aus diesem Grund liegt der Fokus des GAM auf der *Person in der Situation*. Eine Situation wird hier als Episode bezeichnet. Sie besteht aus dem Ablauf einer sozialen Interaktion. Der Hauptfokus liegt dabei auf:

1. Person und Situation.
2. Der momentane innere Zustand der Person. Die Wege der Kognition, der Erregung und des Affekts, der Gemütsregung des Handelnden.
3. Ergebnisse der Interaktion. Diese beinhaltet die Bewertung der Situation durch die handelnde Person und deren zu dem Verhalten führenden Entscheidungsprozesse.⁴⁷

2.6.3.1 Person und Situation

Die Untersuchung von Aggression konzentriert sich darauf herauszufinden, welche biologischen, umweltbedingten, psychologischen und sozialen Faktoren aggressives Verhalten beeinflussen. Man möchte diese Erkenntnisse dafür nutzen, ungerechtfertigte Aggression zu verringern. Dies können entweder Faktoren der Situation selbst oder Faktoren der Person in der Situation sein. Im Folgenden werden einige dieser Faktoren vorgestellt. Hierbei werden die biologischen Faktoren außer Acht gelassen, da diese zu umfangreich für eine kurze Vorstellung sind und sich die Arbeit hauptsächlich auf jene Faktoren konzentriert, die durch Medienkonsum beeinflusst werden können.

Personelle Faktoren

Der Charakter einer Person ist die Summe seiner Wissensstrukturen. Dieses Wissen beeinflusst die Person dahingehend, bestimmte Situationen aufzusuchen, andere wiederum zu umgehen. Hierin liegt die Bereitschaft für Aggression.

Eigenschaften

Bestimmte Eigenschaften tragen die Veranlagung zu hoher Aggressionsbereitschaft in sich. Beispielsweise wurde festgestellt, dass bei Personen mit hoher Selbsteinschätzung eine stärkere Aggressionsneigung besteht.

⁴⁷ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 34

Geschlecht

Männer bevorzugen direkte Aggression, wohingegen Frauen eher indirekte Aggression ausüben.

Überzeugungen

Menschen, die davon überzeugt sind, dass ihre aggressive Reaktion zu dem gewünschten Ergebnis führt, üben diese Verhaltensweisen öfter aus. Dieser *Glaube* an die Aggression ist Indiz für zukünftiges aggressives Verhalten auf anderen Ebenen.

Einstellungen

Positive Einstellungen gegenüber Gewalt begünstigen Aggression.⁴⁸

Werte

Für viele Menschen ist Gewalt eine legitime Methode mit interpersonalen Konflikten umzugehen. Für manche sogar eine bevorzugte Methode. Beispielsweise gibt es gewalttätige Gangs wie die *Hells Angels*, die sich gewollt in permanenten Fehden mit anderen Gangs befinden.

Langfristige Ziele

Manche Ziele und Zielformulierungen können den Einsatz von instrumenteller Gewalt befürworten.

Skripte

Verhaltens – und Interpretationsmuster, die eine Person mit in die Situation hineinbringt.⁴⁹

2.6.3.2 Faktoren innerhalb einer Situation

Der momentane Zustand der Person in der Situation

Die Faktoren innerhalb einer Situation beeinflussen Aggression, indem sie die Kognition, den emotionalen Zustand und die Erregung beeinflussen. Das können verbale oder physische Provokationen, Schmerz und Unbehagen, Drogen oder generelle Frustration sein. Wobei hier Frustration wieder als das Blockieren erwünschter Ziele definiert ist.⁵⁰ Ein Beispiel für einen Faktor innerhalb der Situation ist eine Person, deren Wagen vor der Einfahrt zu ihrem Haus zugeparkt wurde. Die Person kann nicht zur Arbeit fahren, der Weg ist blockiert.

⁴⁸ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 35ff

⁴⁹ Vgl. ebd, 2002, S. 36f

⁵⁰ Vgl. ebd, 2002, S. 37

Somit auch ihr primäres Ziel. Die Frustration aus dieser Situation kann sich auf eine nachfolgende Episode übertragen und Aggression verstärken.

Wege der Aggression

Bevor es zum tatsächlichen Verhalten und somit zum Ergebnis der Episode kommt, bildet sich zuerst der momentane Zustand der Person in der Situation. Dieser besteht aus:

- a) Kognition: Feindselige Gedanken. Durch verschiedene Inputvariablen kann der Zugang zu aggressionssteigernden Skripten leichter werden. Der Zugang zu bestimmten Skripten kann auch durch Mediengewalt ausgelöst werden. Wenn häufig aggressive Skripte beobachtet und imitiert wurden, wird häufiger und schneller auf diese zurückgegriffen und sie werden für das Verhalten relevanter.
- b) Der Affekt oder der emotionale Zustand der Person: Stimmungen geben den Rahmen für Befindlichkeiten vor. Schmerzen oder Bedrohung führen eher zu einem aggressiven Verhalten.
- c) Erregung: Auch eine von der Situation losgelöste, physische Erregung kann die dominante Handlungstendenz verstärken. Kommt eine Person zum Beispiel gerade aus einer Situation, in der es einen ungelösten Streit gab, so ist die Person immer noch wütend. Zufällig wird sie auf der Straße angerempelt. Da sie noch sehr erregt ist, reagiert sie unverhältnismäßig stark und wirft die Person, die sie aus Versehen berührt hat, zu Boden.⁵¹

2.6.3.3 Ergebnis der Episode

Das definitive Verhalten innerhalb einer Episode ist nicht nur von den personellen Faktoren und den Wegen von Kognition, Emotion sowie situativen Gegebenheiten abhängig. Die genaue Reaktion hängt auch vom sozialen Lernen der Personen und ihrer Vergangenheit sowie den Wissensstrukturen ab.⁵² Wenn man Kinder wiederholt bestimmten Faktoren wie Mediengewalt oder Vernachlässigung in der Erziehung aussetzt, kann das zu aggressivem Verhalten führen. Im folgenden Schaubild von Anderson und Bushman wird noch einmal schematisch dargestellt, welche Faktoren innerhalb einer Episode für das Verhalten relevant sind.

⁵¹ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 38

⁵² Vgl. ebd, 2002, S. 39f

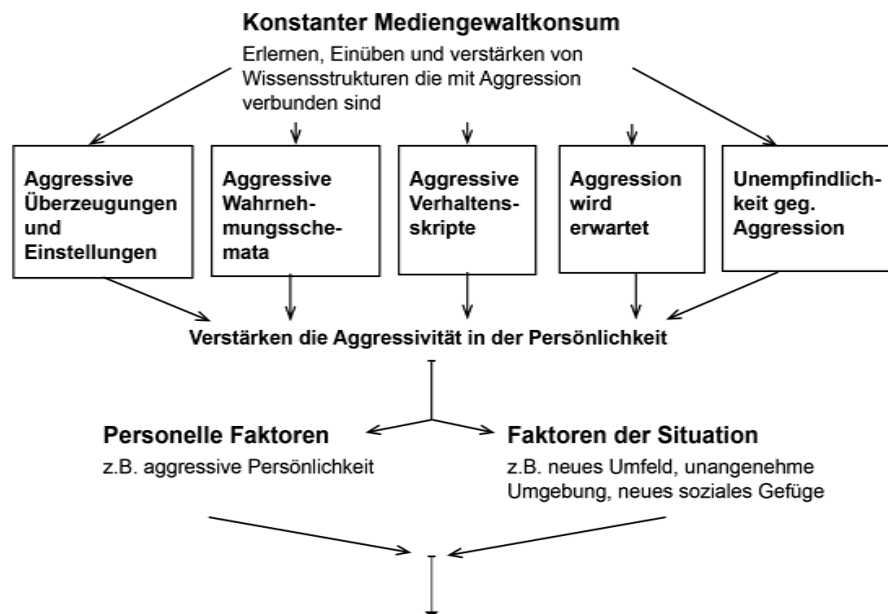


Abbildung 1 General Aggression Model Prozesse bei der Bildung von personellen Faktoren⁵³

An Hand des Schaubildes kann zudem erklärt werden, wie Prozesse in Vergangenheit oder Zukunft auf die personellen Faktoren einwirken können und diese verändern. Langzeitauswirkungen zum Beispiel von Mediengewalt kommen dadurch zu Stande, dass die Entwicklung und Automatisierung von aggressiven Wissensstrukturen zusammen mit der Desensibilisierung für Gewalt die Persönlichkeit des Individuums verändern.⁵⁴

2.6.4 Ein Beispiel

Um den Zusammenhang zwischen den einzelnen Faktoren besser zu verdeutlichen, wird das GAM hier an einem Beispiel noch einmal demonstriert. Dieses ist bewusst überzogen um die Effekte eindrucksvoller darzustellen.

Der Handelnde ist ein männlicher Jugendlicher. Sein Name ist Tom. Er ist 18 Jahre alt und liebt Actionfilme und Thriller. Tom konsumiert Filme und Serien dieses Genres täglich und das schon seit seinem 14. Lebensjahr. Durch diesen wiederholten Konsum von Gewaltmedien nimmt er die aggressiven und violenten Handlungen darin nicht mehr so intensiv wahr. Er ist schon abgestumpft, sein Erregungsniveau beim Zuschauen steigt nicht mehr so stark an. Die Protagonisten seiner Filme und Serien leben ihm eindrucksvoll und actionreich vor,

⁵³ Nach Anderson; Bushman, 2002, S. 42

⁵⁴ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 42

dass aggressives Verhalten meist zu dem gewünschten Ziel führt. Besonders sein Lieblingsheld John McClane (Film: *Stirb langsam*, Darsteller: Bruce Willis), mit dem er sich stark identifiziert, zeigt immer wieder, dass es sich lohnt, mit dem Kopf durch die Wand zu gehen.⁵⁵ Stellt sich ihm jemand in den Weg oder provoziert ihn, fackelt er nicht lange und verschafft sich gewaltsam Platz. Ähnlich seinem medialen Vorbild entwickelt Tom eine aggressive Erwartungshaltung. Er erwartet vermehrt, dass ihm Menschen wie in seinen Filmen aggressiv entgegentreten. Er ist innerlich konstant auf eine Konfrontation vorbereitet. Diese Effekte führen kombiniert dazu, dass sich in Toms Persönlichkeitsstruktur die Bereitschaft zur Aggression anhebt.

Tom befindet sich nun innerhalb einer Episode, in der er von einer anderen Person provoziert wird. Laut GAM wird sein Handeln nun durch seine personellen Strukturen sowie die Strukturen innerhalb der Situation beeinflusst. Im Folgenden werden jetzt vier verschiedene Szenarien beschrieben, wie die Episode je nach Toms Persönlichkeit und Situation verlaufen kann. Dabei gilt in jeder Episode die von Tom erlernte und angenommene Steigerung seiner Aggressionsbereitschaft durch Mediengewalt.

1. Szenario: Toms personelle Strukturen wurden durch ein liebevolles Elternhaus geprägt. Er schätzt Werte und Normen, die für Fairness und Respekt stehen. Konflikte wurden bei ihm zuhause und in seinem Umfeld gewaltlos gelöst. Die Situation, in der er von einer anderen Person provoziert wird, findet in einer heißen, stickigen, verrauchten Bar statt. Die Stimmung ist vom Alkohol aufgeheizt, die Grundstimmung aggressiv. Auf Grund Toms gesteigerter Aggressionsbereitschaft und dem Umfeld das diese begünstigt, könnte es zu einer gewalttätigen Lösung des Konfliktes kommen. Allerdings wird er mit großer Wahrscheinlichkeit nicht so handeln. Seine Überzeugungen und durch die Erziehung vermittelten Werte halten ihn davon ab.
2. Szenario: Gleiche personelle Strukturen, anderes Umfeld. Die Provokation findet in einem öffentlichen Park statt. Die Atmosphäre ist freundlich und angenehm, Tom ist entspannt. Auf Grund der Situation und Toms personellen Strukturen wird es hier nicht zu einer gewalttätigen Konfliktlösung kommen.
3. Szenario: Tom wurde von seinen Eltern oft vernachlässigt. Die Eltern haben sich häufig gestritten. In seiner Kindheit kam es zu häuslicher Gewalt. Die Provokation findet wie in Szenario 1 in der Bar statt. Die

⁵⁵ Vgl. *Stirb Langsam*, 1988

Stimmung ist aufgeladen. Es kommt zum Einsatz von Gewalt. Für Tom ist Gewalt eine erlernte Konfliktlösung.

4. Szenario: Gleiche personelle Strukturen wie in Szenario 3. Die Umgebung ist der öffentliche Park aus Szenario 2. Tom ist entspannt. Die Wahrscheinlichkeit, dass er auf die Provokation gewalttätig reagiert, ist gering. Gewalt ist für ihn zwar eine erlernte Konfliktlösung, allerdings wirkt dem das friedliche und entspannte Umfeld entgegen.

Die Szenarien machen deutlich, dass es trotz vorhandener Aggressionsbereitschaft durch Mediengewaltkonsum nur in einem von vier Fällen definitiv zum Einsatz von Gewalt kommt. Viel ausschlaggebender als der Mediengewaltkonsum ist das soziale Umfeld und die Erziehung. Die Wirkungen von Mediengewalt sind definitiv beeinflussende Faktoren, allerdings sind ihre Auswirkungen verhältnismäßig gering.

2.7 Fazit

Zusammenfassend kann man feststellen, dass es einen Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression sowie Angstzuständen gibt, dieser aber nicht signifikant stark ist.⁵⁶ Das aggressive Verhalten kann von der medialen Darstellung übernommen und erlernt werden. Diese Verbindung wird in der bereits erwähnten Theorie des sozial-kognitiven Erlernens vorgestellt. Die Übernahme der Verhaltensweisen aus Mediengewalt wird aber durch verschiedene Prozesse beeinflusst. Sie begünstigen dies oder können es unwahrscheinlicher machen. Es sind unter anderem Motivation, Aufmerksamkeit und Erinnerung beziehungsweise Speicherung, die beim Rezipienten während des Konsums ablaufen. Zusätzlich muss die Verhaltensweise für den Zuschauer relevant sein.⁵⁷ Ein Jugendlicher, der in einer Kleinstadt aufgewachsen ist und einen anderen sozialen Hintergrund hat als ein Jugendlicher aus Berlin Neu-Köln, wird mit *Bushidos* Konfliktstrategie anders umgehen. Er befindet sich nicht ansatzweise in einem ähnlichen Kontext. Die Situation hat also für ihn keine Relevanz. Die meisten Studien zum Thema Mediengewalt erwecken den Eindruck eines Ursache-Wirkungs-Gefüges. Tatsächlich gibt es noch eine weitere Steuergröße innerhalb der Thematik. In der Interventionsstudie wird deutlich, dass der Umgang mit Mediengewalt erlernt und relativiert werden kann. Die hierfür benötigte Fähigkeit ist die *Reflexivität*. Das bedeutet, indem die violenten Handlungen bewusst in Frage gestellt werden und ihre Übertragung auf die reale Situation

⁵⁶ Vgl. Gleich, 2004, S. 606

⁵⁷ Vgl. ebd, 2004, S. 607

kognitiv bewertet und überprüft werden, kann es sogar zu verminderter Aggression nach Mediengewaltkonsum kommen. Studien haben ergeben, dass besonders weibliche Rezipienten über einen hohen Grad von Reflexivität verfügen.⁵⁸

Zusammenfassend ergeben sich so folgende falsche Annahmen im Bewusstsein der Öffentlichkeit innerhalb der Mediengewaltdiskussion:

1. Es werden falsche Schlüsse in Bezug auf den gewalthaltigen Inhalt der Medien und dessen Wirkung gezogen.
2. Die Öffentlichkeit sowie weitere Akteure der Mediengewaltdiskussion fordern eine generelle Aussage zu den Wirkungen von Mediengewalt. Eine solche definitive Aussage kann die Wissenschaft zu diesem Thema nicht treffen. Dazu sind die Wirkungszusammenhänge zu komplex. Es können zwar Aussagen getroffen werden, diese sind dann aber immer nur für die jeweiligen Beteiligten innerhalb einer bestimmten Episode vollkommen korrekt und zutreffend.⁵⁹

Die Vielzahl an Studien zu diesem Thema machen allerdings folgendes deutlich: Wenn Mediengewalt Auswirkungen hat, sind diese tendenziell negativer Art. Sie äußern sich primär durch Aggression, Angst und Desensibilisierung.

Die wichtigsten Ursachen für tatsächlich gewaltsames Handeln sind Familie, soziale Umstände und die Umgebung der Menschen.⁶⁰ Diese Bereiche nehmen einen deutlich größeren Teil im Leben einer Person ein als beispielsweise der Fernsehkonsum. Bei einem Fernsehkonsum von durchschnittlich 4h pro Tag, nehmen Arbeit und soziales Umfeld fast doppelt so viel Zeit ein.⁶¹ Es macht deutlich, dass die Effekte der Mediengewalt schon allein aus zeitlichen Verhältnissen nur vergleichsweise gering sein können.

⁵⁸ Vgl. Gleich, 2004, S. 608

⁵⁹ Vgl. ebd, 2004, S. 610

⁶⁰ Vgl. ebd, 2004, S. 610

⁶¹ Vgl. statista.de Wie viele Stunden arbeiten Sie in der Regel pro Arbeitstag?

3 Aktueller Stand der Öffentlichkeit zum Thema Mediengewalt

In den vorigen Kapiteln wurde deutlich, dass es einen Unterschied zwischen wissenschaftlicher und öffentlicher Debatte zur Mediengewalt gibt. In Kapitel 3 sollen nun die Besonderheiten dieser Debatte vorgestellt werden. In dieser Arbeit wurde schon oft der Begriff *Öffentlichkeit* verwendet. Was genau versteckt sich aber hinter diesem Begriff? Laut Definition ist Öffentlichkeit

*„...idealtypisch die gesellschaftlich gestaltete bzw. organisierbare Sphäre der freien Meinungsäußerung, der Kritik, der Kontrolle und der Entscheidungsfindung in allen Fragen“.*⁶²

Das bedeutet, dass gemäß dieser Definition grundsätzlich jeder an der öffentlichen Diskussion über Mediengewalt teilnehmen kann. Es äußern sich daher sehr viele Autoren aus den unterschiedlichsten Genres und Fachrichtungen zu dem Thema. Dies bedingt den grundsätzlichen Unterschied zwischen wissenschaftlicher und öffentlicher Mediengewaltthematik: Beide haben unterschiedliche Autoren.⁶³ Eigentlich sollte man annehmen, dass die Erkenntnisse der Wissenschaft über ihre Autoren an die Öffentlichkeit gelangen und dort für die Gesamtheit transparent dargestellt werden. Dass sich die unterschiedlichen Autoren mischen, deutet eher auf ein problematisches Verhältnis der beiden Bereiche hin. Trotz der umfangreichen Forschungsergebnisse der Wissenschaft gibt es eine Wissenskluft zwischen ihr und der Öffentlichkeit in Bezug auf die tatsächlichen Wirkungen und Gefahren, die von violenten Medieninhalten ausgehen.⁶⁴ Diese Wissenskluft wird durch einige Besonderheiten der öffentlichen Debatte verstärkt.

- Die Debatte ist an Ereignisse geknüpft. Die Diskussion um negative Mediengewaltwirkungen entflammt meist beispielsweise in Zusammenhang mit einem Amoklauf an einer Schule, der Erscheinung eines neuen, gewalthaltigen Egoshooters oder einer politischen Äußerung zu diesem Thema.
- Die Medien haben in der Diskussion um Mediengewalt eine Doppelrolle. Sie sind einerseits Berichterstatter bei einem Ereignis im Zusammen-

⁶² Vgl. Definition: Öffentlichkeit, der Brockhaus

⁶³ Vgl. Brosius; Schwer, 2008, S. 5

⁶⁴ Vgl. ebd, 2008, S. 10

hang mit der Thematik, andererseits produzieren und zeigen sie Mediengewalt. So wird in den Nachrichten beispielsweise über den Amoklauf an einer Schule berichtet und im Anschluss zeigt der Sender möglicherweise *Blockbuster* wie *Sin City*.

- In der Medienberichterstattung werden häufig viele verschiedene Ansätze publiziert. Wie zuvor in der Definition von Öffentlichkeit schon erwähnt, äußert sich ein breites Spektrum an Wissenschaftlern zu dieser Diskussion. Dabei haben Psychologen, Kriminologen oder Soziologen unterschiedliche Meinungen und auch Denkansätze zu dem Thema.⁶⁵ Der Rezipient der Berichterstattungen verliert den Überblick, er weiß nicht, was er glauben soll. Die Debatte erscheint undurchsichtig und unprofessionell.

Die Forschungsergebnisse zur Mediengewalt stammen meist aus sozialwissenschaftlichen Bereichen. Die Ergebnisse können hier anders als in den Naturwissenschaften nur von einer probabilistischen Art sein. Es wird mit Wahrscheinlichkeiten gearbeitet.⁶⁶ Wie in dem bereits beschriebenen Beispiel zum GAM deutlich wird, können Wissenschaftler nur von einer Wahrscheinlichkeit ausgehen ob Tom den Konflikt gewaltsam löst. Es lässt sich kein eindeutig übertragbarer kausaler Zusammenhang feststellen. Diese Art der Ergebnisse werden von der Öffentlichkeit als Ungenauigkeiten wahrgenommen. Man kann daraus keine definitiven Ergebnisse ableiten und zukünftiges Handeln niemals genau vorhersagen.

3.1 Eigenschaften der Öffentlichkeit

Laut Brosius und Schwer dominiert in der Öffentlichkeit ein stereotypes Bild von Gewaltwirkung.⁶⁷ Dies ist auch auf die Vielfalt der Autoren zurückzuführen. Der Rezipient empfindet die klaren, eindeutigen Formulierungen in der Berichterstattung meist einfacher und einleuchtender als die teilweise sehr komplexen wissenschaftlichen Erläuterungen.

Die Öffentlichkeit verfügt im Gegensatz zur Wissenschaft über ein sogenanntes *Alltagswissen*. Dieses entsteht dadurch, dass Menschen subjektive Erfahrungen in konkreten Situationen auf allgemeine Gesetzmäßigkeiten übertragen. Je öfter sich diese Erfahrungen wiederholen und je mehr sich die Menschen darin sozial bestätigt sehen, desto mehr verfestigt sich dieses Alltagswissen. Aus

⁶⁵ Vgl. Brosius; Schwer, 2008, S. 11

⁶⁶ Vgl. ebd, 2008, S. 13

⁶⁷ Vgl. ebd, 2008, S. 15

Einzelfällen abgeleitet, bildet sich so ein gewisser Erwartungshorizont der Menschen an bestimmte Ereignisse.⁶⁸ Medienwirkungen sind für die Menschen selten wirklich greifbar, werden es aber vermeintlich in Zusammenhang mit bestimmten Ereignissen. Der jugendliche Amokläufer, über den in den Nachrichten berichtet wird, hat regelmäßig vier Stunden seines Tages damit verbracht, den Taktik-Egoshoooter Counterstrike zu spielen.⁶⁹ Dieser Konsum von Mediengewalt lässt sich sehr einfach auf die Gewalttat übertragen. Für die Öffentlichkeit ergibt sich so ein vermeintlich kausaler Zusammenhang zwischen den beiden Aktivitäten. Dabei wird die Relation von Stärke und Reichweite des Mediengewaltkonsums nicht beachtet.⁷⁰ Allein in Deutschland spielen 30% der über 14-jährigen männlichen Bevölkerung online Egoshoooter.⁷¹ Würde hier der gleiche kausale Zusammenhang gelten wie durch das Alltagswissen in Bezug auf Amokläufer angenommen, gäbe es täglich mehrere Amokläufe an deutschen Schulen.

3.2 Wirken der Gewaltforschung auf die Öffentlichkeit

Brosius und Schwer fassen in fünf Punkten die Probleme aus der wissenschaftlichen Debatte zusammen, die sich für die Öffentlichkeit ergeben:

1. Wissenschaftliche Ergebnisse im Bereich der Sozialwissenschaften arbeiten mit Wahrscheinlichkeiten. Je komplexer der Kontext, desto genauer können die Zusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum und Wirkung beschrieben werden. Diese Wahrscheinlichkeiten erlauben aber keinen Rückschluss auf einen konkreten Einzelfall. Die Wissenschaft kann also keine Art von *Vorhersage* leisten ob ein Jugendlicher in einem bestimmten Zeitraum einen Amoklauf verüben wird.
2. In der öffentlichen Debatte wird nicht zwischen Stärke und Reichweite der Medienwirkungen unterschieden. Wie in dem oben genannten Beispiel wird deutlich, dass nach einer Kausalität gestrebt wird, die so nicht vorhanden ist.
3. Der Zusammenhang von Mediengewaltkonsum und aggressivem Verhalten ist geringer als der Einfluss von anderen Begebenheiten wie soziales Umfeld, Erziehung und Ähnlichem.

⁶⁸ Vgl. Brosius; Schwer, 2008, S. 16

⁶⁹ Vgl. Counterstrike

⁷⁰ Vgl. Brosius; Schwer, 2008, S. 16

⁷¹ Vgl. Statista.de Anteil der Befragten, die die folgenden Arten von Online-Games nutzen

4. Die ereignisbezogene Berichterstattung in der Öffentlichkeit verstärkt den Eindruck, dass es eine starke Wirkung von Mediengewalt gibt und diese zu Recht verallgemeinert wird.
5. Die Komplexität der vorhandenen wissenschaftlichen Studien wird in der Öffentlichkeit häufig verkürzt dargestellt.⁷²

⁷² Vgl. Brosius; Schwer, 2008, S. 21

4 Studie 1: Analyse der Artikel zu Mediengewalt

Der Hauptteil dieser Arbeit widmet sich einer Analyse von journalistischen Artikeln zu Mediengewalt. Diese Artikel sind ein Medium, in dem über die Thematik berichtet wird. Wissenschaftliche Erkenntnisse werden aufgearbeitet, an die Öffentlichkeit weitergegeben und diskutiert. Die Produzenten der Artikel sind Journalisten im deutschsprachigen Raum. Sie sind praktisch die Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit. Den Journalisten kommt so eine sehr wichtige Rolle in der Mediengewaltdebatte zu. Egon Erwin Kisch, einer der bedeutendsten deutschen Journalisten beschrieb die Eigenschaften eines guten Journalisten folgendermaßen:

„Er hat unbefangener Zeuge zu sein und unbefangenen Zeugnenschaft zu liefern“⁷³

Dieses Zitat spiegelt den hohen Anspruch an den Beruf wider, der in Deutschland allerdings weder rechtlich definiert noch geschützt ist. Es gibt keinen formell vorgeschriebenen Ausbildungsweg für Journalisten. Das bedeutet: Jeder Mensch kann sich theoretisch Journalist nennen und publizieren.⁷⁴ Wirft man einen Blick in das vorausgehende Kapitel, so wird deutlich, dass sich diese Tatsache vor allem in der Mediengewaltdebatte der Öffentlichkeit maßgeblich zeigt. Dort gibt es sehr viele unterschiedliche Autoren, die nicht mit den wissenschaftlichen Autoren übereinstimmen. Der Deutsche Journalisten-Verband (DVJ) definiert Journalismus als Aufgabe,

„...im Rahmen der Freiheitsgarantien des Grundgesetzes an der Erfüllung des Informationsanspruchs der Bürgerinnen und Bürger und an ihrer Meinungs- und Willensbildung mitzuwirken“.⁷⁵

Der in dieser Definition enthaltene Informationsanspruch der Bürger, beziehungsweise der Öffentlichkeit, auf die Mediengewaltdebatte übertragen bedeutet also, dass die Journalisten wichtige Erkenntnisse der Forschung suchen und durch ihre Berichterstattung an die Öffentlichkeit weitergeben sollen. Sie tragen durch ihre Artikel zur öffentlichen Meinungsbildung bei. Das heißt, wenn man nun weiß, dass es eine Wissenslücke zwischen öffentlicher Wahrnehmung und wissenschaftlichen Erkenntnissen gibt, lohnt es sich vor allem das Medium zu betrachten, welches Informationen transportiert: journalistische Artikel.

⁷³ Vgl. Anja Bardey, 2007, Journalismus in Deutschland

⁷⁴ Vgl. ebd., 2007

⁷⁵ Vgl. Deutscher Journalisten-Verband, 2009, S. 5

Aus dieser Überlegung heraus ergeben sich die Fragen, welche in dieser Arbeit untersucht werden sollen:

1. Wie sieht die Berichterstattung in den Medien zum Thema Mediengewalt aus und welche Besonderheiten treten hierbei auf?
2. Welche Faktoren in der Berichterstattung von Journalisten zur Mediengewalt könnten die öffentliche Meinung dahingehend beeinflussen, dass eine Differenz zwischen öffentlicher Meinung und den Erkenntnissen der Wissenschaft entsteht?

4.1 Ziele und Methode

Zur Untersuchung der ersten Fragestellung wird eine umfangreiche Analyse von Artikeln durchgeführt. Es soll aufgezeigt werden, wie die Berichterstattung zu diesem Thema tatsächlich in den Medien aussieht. Dabei wird besonders darauf geachtet, ob die Inhalte der Berichterstattung dem Bild der Öffentlichkeit von Mediengewaltwirkung entsprechen und in wieweit wissenschaftliche Erkenntnisse darin verarbeitet werden. Um die Ergebnisse der Analyse vergleichbar zu machen, werden hauptsächlich Artikel aus deutschsprachigen Printmedien verwendet. Ausgewählt werden diese über die Online-Datenbank LexisNexis. Diese Datenbank ermöglicht den Zugriff auf über 36 000 Voll-Texte aus deutscher und internationaler Tagespresse und bietet so eine geeignete Grundlage für die Auswahl der Artikel.⁷⁶ Bei der ausgewählten Stichprobengröße kann es sich rein quantitativ nicht um eine repräsentative Analyse handeln. Die Auswahl ist demnach als eine Art momentane Bestandsaufnahme zu verstehen. Die Analyse selbst findet aus der Perspektive des Beobachters zweiter Ordnung statt. Die Artikel werden aus dieser Position einer qualitativen Inhaltsanalyse unterzogen. Ihr Inhalt und ihre Aussagen in Bezug auf Gewalt und Medien werden an Hand von zehn Fragen herausgearbeitet. Diese Fragen ermöglichen es, inhaltliche Strukturen und Besonderheiten in der Berichterstattung erkennbar zu machen und untereinander zu vergleichen. Da hier eine qualitative Untersuchung der Artikel durchgeführt wird, ist eine subjektive Komponente bei der Interpretation nicht auszuschließen. Anschließend folgt eine umfangreiche Auswertung der Analyse. Die so gewonnenen Ergebnisse werden für den zweiten Teil der Fragestellung verwendet. Hierbei werden die mengenmäßig Auffälligsten betrachtet und interpretiert. Besonderheiten und erkennbare Mechanismen in der Berichterstattung werden im nächsten Schritt für die Konzeption ei-

⁷⁶ Vgl. Universität Mainz, LexisNexis

nes standardisierten Fragebogens verwendet. Dieser wird einer kleinen Auswahl von Journalisten vorgelegt, welche hier als Experten quantitativ befragt werden. Die Perspektive des Beobachters ist an dieser Stelle erster Ordnung. Der Fragebogen beinhaltet neben standardisierten Fragen zum Teil auch offene Fragen, die von den Journalisten frei beantwortet werden können um die Zusammenhänge besser zu erfassen und darzustellen. Ziel dieser Befragung ist es, die kausalen Zusammenhänge zwischen Merkmalen in der Berichterstattung und journalistischen Arbeitsweisen herauszufinden.

4.1.1 Auswahl der Artikel

Innerhalb der Online-Datenbank LexisNexis wurde mit dem Suchwort *Mediengewalt* nach deutschsprachigen Artikeln aus Printmedien gesucht. Aus den Suchergebnissen wurden 40 Artikel nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Hier von wurden alle auf ihre Tauglichkeit überprüft. Einige der Artikel waren sowohl in Print, als auch in der Online-Version der Zeitungen zu finden. Sechs der so ausgewählten Artikel stellten sich jedoch nur als kurze schriftliche Verweise auf weitere Artikel heraus und wurden daraufhin aussortiert. Aus der entstandenen Zufallsauswahl wurden 34 Artikel zu Mediengewalt in der darauffolgenden Analyse untersucht.

4.1.2 Untersuchungskriterien

Für die Untersuchung der Artikel wurde ein Fragekatalog zusammengestellt. Er besteht aus 10 unterschiedlichen Fragen, die einen ausgewogenen Gesamteindruck der jeweiligen Berichterstattung ermöglichen sollen. Im Folgenden werden die Fragen kurz vorgestellt und die jeweiligen Hintergründe dazu erläutert. Die Fragen sind nummeriert und werden in der selben Reihenfolge, wie hier aufgelistet, in der Analyse und in der später im Anhang zu findenden Analyseübersicht angewendet.

1. Welche Art von Mediengewalt wird angesprochen? (PC, TV, Nachrichten)

Hinter dieser Frage steht der Gedanke, ob eine Medienart in der Berichterstattung dominiert. Ob also violente Medieninhalte eher im Fernsehen oder in Computerspielen wie beispielsweise Egoshootern thematisiert werden. Falls das der Fall sein sollte, könnte bei der Öffentlichkeit der Eindruck entstehen, dieses Medium sei gewalthaltiger oder hätte einen größeren Einfluss auf die Rezipienten. Es würde auch bedeuten, dass die Öffentlichkeit einseitig informiert wird und wichtige Aspekte innerhalb der anderen Medienformen nicht angesprochen werden.

2. Wie fällt das Hauptstatement in Bezug auf die Wirkung von Mediengewalt aus?

Mit dieser Frage soll die Hauptaussage in Bezug auf Mediengewalt des Artikels festgestellt werden. Diese Frage soll klären, ob die Artikel vorwiegend die öffentliche Meinung widerspiegeln und einen kausalen Zusammenhang von Mediengewaltkonsum und realem gewalttätigem Verhalten herstellen. Zudem lässt sich durch diese Frage feststellen, ob die Artikel schon zu Beginn eine feste Aussage vertreten und diese im späteren Verlauf der Berichterstattung mit Belegen festigen oder neutral bleiben und die Debatte aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchten.

3. Die Berichterstattung hat welchen Zusammenhang?

Mit dieser Frage wird die Ereignishaftigkeit der Berichterstattung überprüft. Das heißt: wird das Thema Mediengewalt und seine Wirkung vorwiegend im Zusammenhang mit einer Gewalttat wie beispielsweise einem Amoklauf relevant.

4. (Wenn die Berichterstattung in Zusammenhang mit einer Gewalttat stattfindet) → Wird Mediengewaltkonsum in direkten Zusammenhang mit der Tat gebracht?

Hier wird untersucht, ob die Berichterstattung selbst einen kausalen Zusammenhang zwischen Tat und Mediengewaltkonsum herstellt. Es soll herausgefunden werden, ob das in Kapitel 3 erwähnte *Alltagswissen* der Öffentlichkeit durch die Medien kultiviert und unterstützt wird.

5. Werden Experten befragt? Wenn ja, welche?

Punkt 5 untersucht, in wieweit Stimmen der Wissenschaft in die Berichterstattung mit einfließen. Zudem soll die Fachrichtung von befragten Wissenschaftlern festgestellt werden. Dabei ist interessant, ob bestimmte Forschungsrichtungen bevorzugt werden oder häufiger zu Wort kommen als andere. Die Auswahl der Experten kann bedeutenden Einfluss auf die Debatte haben.

6. Wird auf den aktuellen Forschungsstand inhaltlich eingegangen?

Diese Frage ist besonders interessant im Hinblick auf die Verschränkung von öffentlicher und wissenschaftlicher Mediengewaltdebatte. Sie soll klären, ob überhaupt wissenschaftliche Erkenntnisse in der Berichterstattung eine Rolle spielen und ob diese ausgeführt werden.

7. Auf welche Quellen der Mediengewaltforschung wird sich berufen?

Punkt 7 ist als Vertiefung von Frage 5 und 6 zu verstehen. Sie soll herausstellen, ob eine bestimmte Theorie in der Mediengewaltberichterstattung dominiert. Zudem kann so nachvollzogen werden, wie die Journalisten bei ihrer Recher-

che zu dem Thema vorgegangen sind. In der Regel lässt sich eine Herleitung zwischen der Auswahl der Experten in Punkt 5 über die Inhalte der Forschungsstände zu der Quelle der Informationen herstellen.

8. Wird Medienkonsum mit Gewaltinhalt als Gefahr identifiziert?

Dieser Punkt vertieft noch einmal die Hauptaussage, die unter Frage 1 herausgearbeitet wird. Für die öffentliche Meinungsbildung ist es von großer Relevanz, ob das Thema in irgendeiner Form als Bedrohung für die Gesellschaft identifiziert wird. Wird Mediengewalt als gefährlich betitelt, gewinnt es an Relevanz für den Rezipienten und wird leichter mit negativen Effekten in Verbindung gebracht.

9. Welche Art von Lösung wird für das Problem der gesteigerten Aggression nach Medienkonsum angeboten?

Frage 9 geht auf den Aufbau der Artikel ein. Neben der Thematisierung des Problems an sich gibt es in der Wissenschaft Lösungsansätze und Vorschläge, wie man den Umgang mit Mediengewalt verbessern kann. Durch die Frage nach Lösungsansätzen zeigt sich, wie intensiv in den Artikeln mit dem Thema umgegangen wird. Wird es nur angesprochen oder wird es auch nachbearbeitet und konstruktiv darüber berichtet.

10. Was will der Autor mit dem Artikel ausdrücken?

Abschließend soll unter Frage 10 der subjektive Gesamteindruck des jeweiligen Artikels beurteilt werden. Welche Stimmung schwingt unterbewusst mit und was möchte der Autor mit dem Artikel ausdrücken. Will er rein informativ zu dem Thema berichten, will er die Aufmerksamkeit stark auf das Thema lenken oder vielleicht mit Vorurteilen gegenüber violenten Mediendarstellungen aufräumen.

4.1.3 Beispielanalyse

An Hand des folgenden Artikels wird an dieser Stelle eine Beispielanalyse durchgeführt:

Artikel: Die Presse (Tageszeitung), 28.Juli 2007

Wörter: 563

1 **Wenn Jugendliche töten wollen;**

2 **Gewalttaten von Teenagern. Ein Mord in der Steiermark konnte nur durch Zufall verhin-**
3 **dert werden. Sind wirklich Computerspiele und Horrorfilme schuld?**

4

5 **AUTOR:** Von Ulrike Weiser

6 Was geht in den Köpfen von jungen Menschen vor, die einen Menschen töten wollen? Einfach
7 so, um zuzusehen? Ist die Jugend von heute brutaler? Oder sind wieder einmal Medien, Com-
8 puterspiele und Horrorfilme schuld?

9 Der Fall von drei steirischen Teenagern, deren Plan, ein Mädchen zu vergewaltigen, zu erste-
10 chen und in die Mur zu werfen, vor genau drei Wochen zufällig von der Polizei aufgedeckt wur-
11 de, hat diese Fragen, die sich üblicherweise nach Bluttaten in den USA stellen, auch für Öster-
12 reich aufgeworfen. Mit den Antworten - zumindest einigen davon - wird sich der Leobener Un-
13 tersuchungsrichter Roman Weiß dieses Wochenende beschäftigen. Seit gestern, Freitag, liegen
14 die psychiatrischen Gutachten auf seinem Tisch, die klären sollen, ob die Jugendlichen sich für
15 ihr Vorhaben verantworten müssen. Die Verdächtigen sitzen inzwischen noch in Untersu-
16 chungshaft. Unter anderem wegen Wiederholungsgefahr.

17 Interessant ist, dass der Fall, der in Deutschland für großes Aufsehen sorgte - die TV-Anstalten
18 belagerten umgehend die Polizei in Trofaiach, die Familien der Täter - , es hierzulande nicht
19 über die erste Schlagzeile "Horrorgeil" hinaus schaffte. Denn offenbar gilt: Es ist eh nichts pas-
20 siert.

21 Außerdem klingen die Begründungen nur allzu vertraut. Horrorfilme, so sagen die Teenager
22 selbst, hätten sie inspiriert. Das kennt man. Und zwar tatsächlich: Eine Befragung deutscher
23 Psychiater zeigte, dass 66 Prozent das Phänomen kennen, wenn Jugendliche Straftaten mit
24 Horrorfilmen erklären. Richter und Staatsanwälte berichteten Ähnliches. "Durch die mediale
25 Diskussion ist das Argument zum Allgemeingut geworden", sagt Astrid Zipfel vom Institut für
26 Sozialwissenschaft der Uni Düsseldorf und Co-Autorin des Buches "Medien und Gewalt".

27 **Zahl der Gewalttaten steigt**

28 Dass **Mediengewalt** - im Film oder beim PC-Spiel - negative Effekte

29 haben kann, steht in der Forschung aber mittlerweile außer Streit. Zwar spielt diese für die mei-
30 sten Konsumenten kaum eine Rolle. Doch manchmal schlägt sie durch: Betroffen sind vor allem
31 Jugendliche, die selbst Gewalt erlebt haben, viel fernsehen und eine eher aggressive Persön-
32 lichkeit haben. Außerdem hängt es auch von der medialen Darstellung ab: "Gewalt ist nicht
33 gleich Gewalt. Es kommt auf die Geschichte an, darauf, ob es Potenzial für eine Identifikation
34 gibt. Nachrichten werden ganz anders rezipiert als Spielfilme. Für Filme gilt: Je realistischer die

35 *Handlung, je mehr das Verhalten des fiktiven Täters belohnt wird und je "sauberer" die Gewalt*
36 *ist (d. h., je weniger das Leiden des Opfers gezeigt wird), desto höher die Gefahr, dass aus der*
37 *virtuellen eine reale Aggression wird. Theoretisch. Praktisch, sagt Zipfel, könne im Einzelfall*
38 *auch alles anders sein. Ganz eindeutige empirische Beweise fehlen.*

39 *In der Kriminalstatistik allerdings finden sich harte Zahlen. Demnach gibt es in Österreich immer*
40 *mehr Jugendliche, die Gewalttaten von Raufhandel über schwere Körperverletzung bis Quälen*
41 *unmündiger oder wehrloser Personen begehen - und zwar seit Jahren. 2001 wurden in Öster-*
42 *reich 2833 Jugendliche zwischen 10 und 17 Jahren als Tatverdächtige wegen Körperverletzung*
43 *ermittelt. Im Vorjahr waren es deutlich mehr: 4537.*

An Hand der oben vorgestellten Untersuchungskriterien ergibt sich bei dem Beispielartikel folgende Auswertung:

1. Welche Art von Mediengewalt wird angesprochen?

PC und TV (Horrorfilme) Zeile: 3, 8 , 28

2. Wie fällt das Hauptstatement in Bezug auf die Wirkung von Mediengewalt aus?

Mediengewalt kann negative Effekte haben, ist aber nicht zwangsläufig Auslöser für reale Gewalt. Zeile: 29, 30

3. Die Berichterstattung hat welchen Zusammenhang?

Entdeckung eines von Teenagern geplanten Mordes. Zeile: 2-3, 9-10

4. Wird Mediengewaltkonsum in direkten Zusammenhang mit der Tat gebracht?

Nein. Die Autorin stellt zwar diese Verbindung her, zweifelt sie aber selbst an und lässt sie nicht als Begründung stehen. Zeile: 22, 30-31

5. Werden Experten befragt? Wenn ja, welche?

Ja. Psychiater. Zeile: 23

6. Wird auf den aktuellen Forschungsstand inhaltlich eingegangen?

Ja, wenn auch nur kurz. Zeile: 28-33

7. Auf welche Quellen der Mediengewaltforschung wird sich berufen?

Quelle wird nicht definiert, es werden Teile der Aggressionsforschung angesprochen. Zeile: 30-31

8. Wird Medienkonsum mit Gewaltinhalt als Gefahr identifiziert?

Ja. Sie kann negative Effekte haben. Zeile: 29

9. Welche Art von Lösung wird für das Problem der gesteigerten Aggression nach Medienkonsum angeboten?

Keine.

10. Was will der Autor mit dem Artikel ausdrücken?

Wie in Frage 4 deutlich wird, geht die Autorin mit dem Vorurteil dass Medien-
gewalt reale Gewalt auslöst kritisch um. Die Autorin des Artikels kritisiert diese
vorschnelle Schlussfolgerung und macht auf die Komplexität der Wirkungszu-
sammenhänge aufmerksam.

4.2 Auswertung der Analyse

Die Ergebnisse der Analyse sind sehr aufschlussreich und zeigen einige unerwartete Ausprägungen. Während der Auswertung zeigten sich Besonderheiten vor allem in den Titeln der Berichte. Von den insgesamt 36 untersuchten Texten ließen allein die Titel von 19 Artikeln auf den ersten Blick eine starke negative Auswirkung von Mediengewalt vermuten. Titel wie: „*Amok im Kopf*“⁷⁷, „*Der Tod als Ware*“⁷⁸ oder „*Achtung, Bildschirm!*“⁷⁹ fördern negative Assoziationen mit Mediengewalt. Von diesen Titeln, die knapp mehr als die Hälfte der Artikel ausmacht, haben aber nur 5 Stück bei Betrachtung der 2. Frage die Hauptaussage, dass Mediengewalt reale Gewalt auslöst.

Durch diese negativen Titel kann ein Priming-Effekt bei den Rezipienten entstehen. Priming bedeutet die Verarbeitung eines Reizes auf eine bestimmte Weise, weil ein vorangegangener Reiz bereits vorhandene Gedächtnisinhalte aktiviert hat. Im Falle der Mediengewaltthematik kann so ein semantisches Priming stattfinden. Die kognitive Verarbeitung eines Wortes kann die darauf folgende Verarbeitung eines weiteren Wortes beeinflussen. Dadurch setzt ein Effekt ein, bei dem sich im Gehirn ein assoziatives Netzwerk bildet.⁸⁰ Artikel über Mediengewalt werden über die gefährlich klingenden Titel automatisch mit negativen Empfindungen verbunden. Diese Mechanik wird vom Gehirn erlernt und es werden entsprechende Assoziationen gebildet. So werden kognitive Prozesse im Gehirn vereinfacht. Hinzu kommt ein weiterer Effekt: Das sogenannte *Framing*. Menschen machen ihre Entscheidungen sehr stark von der Präsentation eines Sachverhaltes ab. Sie treffen diese innerhalb eines Entscheidungsrahmens, dem Frame.⁸¹ Durch die zum Teil reißerischen und negativen Überschriften der Artikel bildet sich um diese ein entsprechender Rahmen. Der Rezipient befindet sich beim Lesen der Artikel auf Informationssuche und möchte sich eine Meinung bilden. Der Entscheidungsrahmen, der sich ihm hier präsentiert, ist überwiegend negativ gegenüber den Auswirkungen von Mediengewalt eingefärbt. Die Wahrscheinlichkeit ist somit sehr hoch, dass sich der Rezipient noch vor dem Lesen des kompletten Artikels eine negative Meinung zu dem Thema bildet.

⁷⁷ Vgl. Der Spiegel (09.10.2009)

⁷⁸ Vgl. Stern (08.05.2002)

⁷⁹ Vgl. Focus Magazin (19.03.2007)

⁸⁰ Vgl. Lexikon für Psychologie und Pädagogik, Priming

⁸¹ Vgl. Universität Köln, 2002, Framing-Effekt

Neben den Überschriften gibt auch die Anzahl der verwendeten Wörter in den Artikeln Aufschluss darüber, wie komplex das Thema Mediengewalt dargestellt und wie intensiv es behandelt wird. Insgesamt 8 der 34 Artikel haben nur bis zu ca. 400 Wörter. Dies entspricht einem Viertel der gesamten analysierten Berichte. 7 der Artikel kommen auf eine Wortanzahl zwischen 400- ca. 600 Wörter. Die Mehrheit der Berichte hat aber 700 oder mehr Wörter zur Verfügung. Mit 19 Artikeln sind das knapp die Hälfte aller untersuchten Texte. Diese Zahlen zeigen, dass dem Thema ein gewisses Maß an Raum gegeben wird. Je mehr Wörter zur Verfügung stehen, desto intensiver kann über das Thema berichtet werden.

>> Die Berichterstattung wird über Gefahr vermittelnde Titel in einen negativen Frame gesetzt.

>> Die Artikel berichten mit durchschnittlich ca. 1.000 Wörtern über das Thema. Ihm wird also ein gewisses Maß an Komplexität zugestanden.

4.2.1 Arten von Mediengewalt

In den Texten wird hauptsächlich von Computerspielen und Fernsehen gesprochen, wobei am Häufigsten violente Medieninhalte in Form von Computerspielen thematisiert werden. Allein in 16 Texten ist ausschließlich von ihnen die Rede. Das Fernsehen wird nur in 6 Artikeln allein thematisiert. Werden beide Medien als Beispiele genannt, so werden 7-mal Computerspiele zuerst genannt und nur in 4 Artikeln das Fernsehen zuerst.

>> Computerspiele werden am häufigsten in Berichten zu Mediengewalt genannt.

4.2.2 Hauptstatement in Bezug auf Mediengewalt

Diese Kategorie ist sehr wichtig, um etwas über die Wissenskluft zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit zu erfahren. Erstaunlich ist deshalb auch das Ergebnis der Analyse: In 11 Artikeln ist Mediengewalt **nicht** Auslöser für reale Gewalt. Diese Anzahl entspricht einer deutlichen Mehrheit. In nur 8 Artikeln wird Mediengewalt als kausale Bedingung für reale Gewalt angesehen. Die restlichen 15 Artikel haben weniger definitive Aussagen zu Mediengewaltwirkung. 5 Artikel sprechen von einer aggressionsfördernden Wirkung, 4 weitere bleiben neutral. 4 der verbleibenden Artikel kritisieren jeweils den Fakt, dass es generell zu viel Gewalt in den Medien gibt. Es gibt also unter den 36 Artikeln definitiv nur 9, deren Meinungsbild dem der Öffentlichkeit entspricht. Die restlichen Hauptaussagen in Bezug auf violente Medieninhalte tendieren zu den Erkenntnissen aus der Wissenschaft.

>> Nur ein Viertel der Artikel stellen Mediengewalt und reale Gewalt in kausalen Zusammenhang.

4.2.3 Anlass der Berichterstattung

Die Analyse der Artikel hat ergeben, dass die Berichte vorwiegend an Ereignisse geknüpft sind. Allein 14 Berichte nehmen Bezug auf einen Amoklauf. Interessant hierbei ist, dass davon wiederum nur 2 dieser Artikel die Hauptaussage vertreten, dass Mediengewalt reale Gewalt auslöst.

8 Artikel beziehen sich auf die Erscheinung eines Buches oder der Veröffentlichung einer Studie zu diesem Thema. Dabei ist hier der Anteil der Artikel mit der Hauptaussage, dass Mediengewalt reale Gewalt auslöst, verhältnismäßig höher: Allein 4 dieser 8 Artikel stellen einen kausalen Zusammenhang her.

Politische Statements oder Gesetzesvorlagen sind ein weiterer Anlass um über das Thema Gewalt zu berichten. Artikel, die auf diese Art motiviert wurden, beinhalten keine eindeutige Hauptaussage zu dem Thema.

Weitere Artikel, deren Hauptaussage einen kausalen Zusammenhang assoziieren, sind beispielsweise Leserbriefe oder der an einem Obdachlosen verübte Mord. Diese sind in folgendem Schaubild unter *Sonstige* aufgeführt.

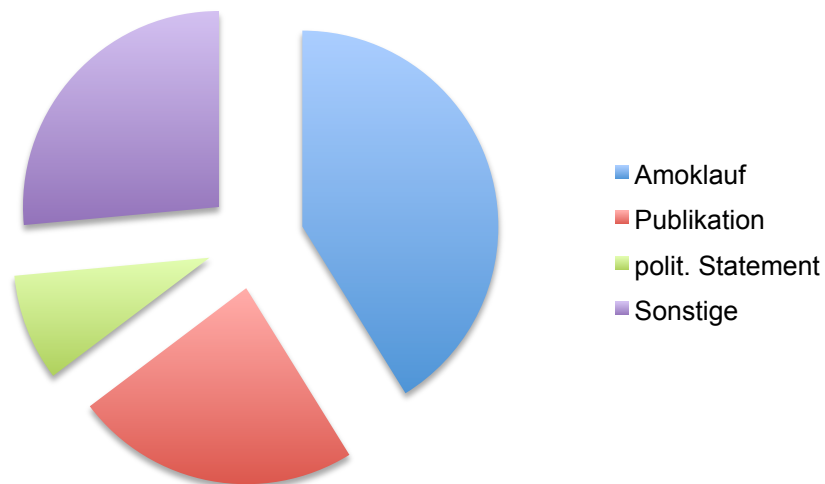


Abbildung 2 Anlässe zur Berichterstattung

>> Die Berichterstattung ist vorwiegend ereignisgebunden. Die Ereignisse mit der höchsten Dichte an Artikeln sind Amokläufe. Davon beinhalten die Mehrzahl die Hauptaussage, dass es keinen kausalen Zusammenhang zwischen medialer und realer Gewalt gibt.

4.2.4 Zusammenhang von Mediengewalt mit einer Gewalttat

In der Analyse zeigt sich, dass 5 Berichte einen direkten Zusammenhang zwischen der Tat und Mediengewaltkonsum herstellen. Von diesen 5 Artikeln haben 3 die Hauptaussage, dass Mediengewalt reale Gewalt zur Folge hat. Davon sind 2 Artikel an einen Amoklauf angelehnt, die anderen beiden an Leserbriefe und den Mord an einem Obdachlosen.

In 11 weiteren Artikeln wird Mediengewalt nicht in direkten Zusammenhang mit dem Ereignis gebracht. Spannend hierbei ist, dass es sich bei allen Artikeln um Berichte zu einem Amoklauf handelt.

>> Mediengewaltkonsum wird nicht vorwiegend mit einer verübten Gewalttat in Verbindung gebracht.

4.2.5 Experten

In insgesamt 30 der 34 Artikel werden Experten befragt. Diese gehörten allerdings sehr unterschiedlichen Fachrichtungen an und bilden ein bunt gemischtes Konglomerat. In den folgenden Tabellen sind die Experten je nach Forschungsbereich bzw. Themenfeld geordnet.

Forschungsbereich	Experte	Nennungshäufigkeit
Psychologie	Psychologe	12
	Psychoanalytiker	1
Medien	Medienpädagoge	6
	Medienwissenschaftler	3
	Medienpsychologe	2
	Medienforscher	2
	Medienexperte	2
	Medieninformatiker	1
	Medieninstitut	1
	Mediengewaltforscher	1
Institute	Landesmedienanstalt	1
	Institut für empirische Medienforschung	1
	Projekt Gewaltdarstellungen in den Medien	1

Medizin	Hirnforscher/ Neurowissenschaftler Mediziner/ Neurobiologe	7
Soziales	Kommunikationswissenschaftler	5
	Erziehungswissenschaftler	2
	Jugendforscher	1
	Sozialwissenschaftler	1
	Jugendschützer	1
	Familienministerium	1
	Soziologe	1

Tabelle 1 Auswahl und Nennungshäufigkeit von Experten nach Forschungsbereich

Experte	Nennungshäufigkeit
FSK	2
PC-Experte	1
Verband deutscher Videospiele	1

Betroffene/ Eltern/ Lehrer	2
----------------------------	---

Publizistikwissenschaftler	1
Journalist	1

Polizist/ Kriminologe	2
-----------------------	---

Aggressionsforscher	2
Gewaltforscher	1

Tabelle 2 Auswahl und Nennungshäufigkeit von Experten aus sonstigen Bereichen

Neben den verschiedenen Fachgebieten der Experten wurde auch deren Anzahl pro Artikel untersucht:

Anzahl der Experten	Häufigkeit
1	12
2-3	11
4 und mehr	7

Tabelle 3 Anzahl der befragten Experten pro Artikel

In dieser Kategorie, die der Analysefrage 5 aus dem vorherigen Kapitel entspricht, habe ich zusätzlich noch untersucht, wie häufig in den Artikeln mit der Aussage *Mediengewalt löst reale Gewalt aus* Experten befragt wurden.

Anzahl der Experten	Häufigkeit
2-3	4
1	2
0	2
4	1

Tabelle 4 Anzahl der befragten Experten pro Artikel mit Hauptstatement "Mediengewalt löst reale Gewalt aus"

Das Ergebnis zeigt, dass auch in diesen Artikeln Experten befragt werden und nicht direkt dem Alltagswissen der Öffentlichkeit entspringen. Die Aussage wird mit Belegen gestützt und steht nicht unbegründet im Raum. Allerdings zeigt sich bei diesen Artikeln eine Auffälligkeit im Bereich der Experten: Von den 7 befragten Neurowissenschaftlern und Medizinern waren allein 4 in diesen Artikeln als Experten zu finden.

Die Tabellen zeigen auf, wie unterschiedlich die Fachrichtungen der Experten in den Artikeln sind. Es sind insgesamt fast 30 verschiedene Arten von Wissenschaftlern und/ oder Instituten beteiligt. Teilweise sind die Gattungsbezeichnungen und Wissensgebiete der betreffenden Experten sehr ungenau formuliert wie beispielweise *Medienexperte* oder *Medienforscher*. Es scheint keine Grenze zu geben, wer sich als Experte qualifiziert und wer nicht. Am häufigsten werden Psychologen (12), Hirnforscher/Mediziner (7), Medienpädago-

gen (6) und Kommunikationswissenschaftler (5) zu diesem Thema befragt. In Anbetracht der bereits erörterten wissenschaftlichen Grundlage zum Thema Mediengewalt sind diese Experten durchaus geeignet, eine qualifizierte Aussage hierzu zu treffen. Allerdings lässt sich darüber diskutieren, ob dieses auch für Hirnforscher oder Mediziner zutrifft. Ihr wissenschaftliches Feld betrachtet lediglich körperliche oder neurologische Reaktionen auf Gewaltmedienkonsum im Gehirn, was zu einer sehr isolierten Sichtweise führt. Die Forschungsumgebung hat wenig mit Alltagssituationen zu tun und lässt sich demnach schwer übertragen.⁸² Die Ergebnisse dieses Forschungsbereiches werden meist in Form von Bildern des Gehirns und seinen Aktivitäten präsentiert. Diese erwecken den Eindruck, sogar als Laie eindeutige Gehirnfunktionen daraus ablesen zu können.⁸³ Die Komplexität und Limitation dieser Ergebnisse wird also gemeinhin unterschätzt und vereinfacht. Dies wird durch die Tatsache unterstrichen, dass sich bevorzugt Artikel der Expertenmeinung von Neurowissenschaftlern bedienen, die von einem kausalen Zusammenhang von Mediengewalt und realer Gewalt ausgehen. Diesen Wirkungszusammenhang kann der Großteil der Wissenschaft ja bereits ausschließen. Die nachfolgende Grafik zeigt die Verteilung der am häufigsten genannten Experten.

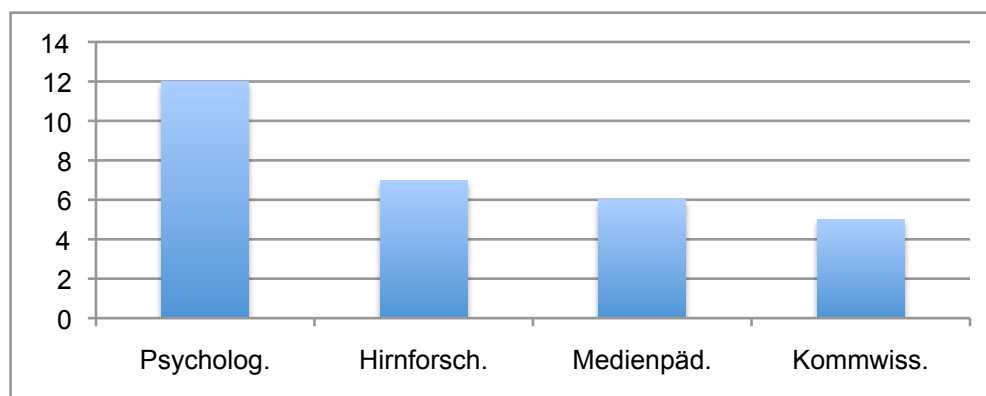


Abbildung 3 Experten die am häufigsten befragt wurden

An den analysierten Zahlen zeigt sich, dass in fast allen Artikeln mindestens ein Experte befragt wird oder zu Wort kommt. 18 Artikel beinhalten das Wissen von 2 oder mehr Experten. Abgesehen davon welche Experten befragt werden, zeigt sich eine entsprechend intensive Recherche zu diesem Thema. Je mehr Experten aus unterschiedlichen Bereichen befragt werden, desto komplexer kann das Thema aufgearbeitet werden. Allerdings besteht dadurch die Gefahr,

⁸² Vgl. Hüsing u.a, 2006, S. 79-81

⁸³ Vgl. ebd, 2006, S. 89

dass die Mediengewaltdebatte von der Öffentlichkeit als inhomogen und undurchsichtig wahrgenommen wird.

>> Es werden in fast allen Artikeln Experten befragt.

>> Die Auswahl der Experten ist allerdings sehr unterschiedlich und ihre Fachrichtungen bunt gemischt. Nicht alle befragten Experten können valide Aussagen zu dem Thema treffen.

4.2.6 Inhalte aus dem aktuellen Forschungsstand

12 der 34 Artikel gehen nicht inhaltlich auf den aktuellen Forschungsstand zu Mediengewaltwirkungen ein. Von diesen 12 Artikeln haben insgesamt 5 die Hauptaussage, dass Mediengewalt reale Gewalt zur Folge hat. Die restlichen 22 Berichte und somit fast zwei Drittel gehen inhaltlich auf die Forschung ein. Darunter die 4 Artikel mit Hauptaussage *Mediengewalt ist Auslöser für reale Gewalt*.

>> Der aktuelle Forschungsstand wird in den meisten Artikeln aufgegriffen.

4.2.7 Quellen der Mediengewaltforschung

In dieser Kategorie zeigt sich, ob Journalisten bestimmte Theorien zur Mediengewaltforschung präferieren. 10 der Artikel verweisen auf keine Theorien oder wissenschaftlichen Quellen. Die verschiedenen Theorien werden nachstehend in drei Kategorien unterteilt nach ihrer Häufigkeit geordnet.

Allgemein:

Quellen	Häufigkeit
Langzeitstudien (generell keine Spezifizierung)	3
Forschungsergebnisse aus den Bereichen der Experten (allgemeine Stimmen zu dem Thema)	2
7 bekannte Theorien zu Mediengewalt (siehe Kapitel 2)	2
Langzeitstudie zu Aggressivität	1
Überblicksstudie von Michael Kunczik	1
Psychologische Analysen von Täterprofilen	1
Aggressionsforschung	1

Umweltforschung von High-Risk-Playern	1
Kriminalitätspsychologie	1

Tabelle 5 Allgemeine Quellen der Mediengewaltforschung

Teilbereiche innerhalb des GAM:

Quellen	Häufigkeit
Folgen des Mediengewaltkonsums sind abhängig vom Individuum und den Rahmenbedingungen.	3
Desensibilisierung/ Abstumpfung geg. Gewalt	2
Gewalt als antrainiertes Wertesystem	2
Personelles Umfeld als Faktor	1
Gewalt als erlernte Konfliktlösung; wirkt aggressionssteigernd	1
Beeinflussung des Erregungszustandes	1
Identifikation mit Gewalt	1

Tabelle 6 Quellen aus Teilbereichen des GAM

Aggressionsforschung:

Quellen	Häufigkeit
Studie von Anderson zur Aggression	2
Aggressionsforschung im Allgemeinen	1
Aggressionsforschung von Bushman	1
Problem des nicht ausreichend definierten Gewaltbegriffs	1
Keine validen Langzeitstudien	1

Tabelle 7 Quellen aus der Aggressionsforschung

Die Auswertung zeigt, dass die häufigsten Quellen in den Artikeln aus dem Teilbereich des GAM kommen. Bis auf eine Ausnahme haben alle diese Artikel die Hauptaussage, dass Mediengewalt nicht reale Gewalt auslöst. Die Berichterstattung ist damit sehr nah am aktuellen Wissensstands zu diesem Thema. Auch aus dem Bereich der Aggressionsforschung werden Studien der beiden Entwickler des GAM als Informationsquelle herangezogen. Die Quellenbezüge sind partiell sehr vage formuliert.

Oft ist lediglich von *Langzeitstudien* die Rede, die nicht weiter ausgeführt werden und deren Herkunft unbekannt ist.

>> Teile des GAM sind häufig Informationsquellen in der Berichterstattung.

4.2.8 Bewertung von Medienkonsum mit Gewaltinhalt

Insgesamt sagen 9 Artikel aus, dass Mediengewalt keine Gefahr darstellt. Dazu kommt 1 weiterer Artikel, der sich einer Aussage hierzu enthält. 7 Berichte halten Mediengewalt eingeschränkt für potentiell gefährlich. Der restliche Teil von 17 Artikeln ist der Meinung, dass violente Medieninhalte eine Gefahr darstellen. Unter diesen 17 Berichten sind jeweils 2 mit der Hauptaussage, dass Mediengewalt nicht Auslöser für reale Gewalt ist. 7 weitere vertreten die Ansicht, dass Mediengewalt ein Auslöser sein kann beziehungsweise zu Aggression führt. Da die Mehrzahl der Berichte von einer Gefahr durch Mediengewalt spricht, ist davon auszugehen, dass die Relevanz des Themas für die Öffentlichkeit durch die mögliche Bedrohung ansteigt. Das Thema wird bewertet und kann zusammen mit dem zu Beginn angesprochenen Frame dazu führen, dass es negativ von der Öffentlichkeit wahrgenommen und verarbeitet wird.

>> Mediengewalt wird vorwiegend als Gefahr identifiziert.

4.2.9 Lösungsansätze für das Problem der gesteigerten Aggression nach Mediengewaltkonsum

Diese Kategorie zeigt auf, wie umfangreich und nachhaltig über das Thema berichtet wird. Insgesamt 19 Artikel bieten keinerlei Lösungsansätze für den Umgang mit Mediengewalt an. Davon sind mit 5 Artikeln fast alle darin enthalten, die eine kausale Verbindung zwischen Medien- und realer Gewalt sehen. Die restlichen Artikel weisen unterschiedliche Lösungsansätze auf:

Regelungen:

Lösungsansatz	Nennungshäufigkeit
Neue Gesetze gegen Mediengewalt/ Spiele/ Internet	5
Früherkennungsmaßnahmen von Tätern	1

Tabelle 8 Lösungsansätze zu Mediengewalt durch Regelungen

Diese Art von Lösungsansätzen werden von 3 Texten vertreten, die Mediengewalt als Auslöser für reale Gewalt sehen.

Weitere Lösungsansätze lassen sich unter dem Oberbegriff *Soziales* sammeln.

Soziales:

Lösungsansatz	Nennungshäufigkeit
Umfeld (Lehrer/Familie) über Gespräche mit einbeziehen	6
Medienkompetenz vermitteln/ reales Leben stärken	3
Genauer über Mediengewalt informieren	2
Erzieherische Maßnahmen	1

Tabelle 9 Lösungsansätze zu Mediengewalt durch soziale Aspekte

Die Analyse zeigt, dass in der momentanen Berichterstattung wenig über den Umgang mit Mediengewalt geschrieben wird. Erfreulich ist allerdings, dass verhältnismäßig häufig das Umfeld sowie Bezugspersonen wie Eltern oder Lehrer in die Lösungsansätze einbezogen werden. Diese Art von Umgang mit dem Thema wird von der wissenschaftlichen Seite unterstützt. Die am zweithäufigsten genannte Lösungsidee ist allerdings wenig produktiv. Der Vorschlag, gegen Mediengewalt in Form von Verboten und Gesetzesvorlagen vorzugehen, wird wissenschaftlich als wenig sinnvoll betrachtet, da sie keine nachhaltige Lösung beinhaltet. In der Öffentlichkeit könnte ein Verbot allerdings Zustimmung finden und eine subjektive Verbesserung der Gefühlslage hervorrufen: Es kann der Eindruck entstehen, dass etwas getan wird. Die Verantwortlichen, beispielsweise aus der Politik, widmen sich dem Problem.

>> Die Mehrzahl der Artikel bietet keine Lösungsansätze an.

4.2.10 Grundstimmung der Artikel

Abschließend stellt sich die Frage nach der Motivation der Artikel. Diese Kategorie ist verständlicherweise subjektiver zu betrachten als die anderen 9 Fragen, an Hand derer die Texte untersucht wurden. Sie ist dennoch sehr wichtig, um die Beweggründe der Journalisten zu verstehen und den durch die Artikel gewonnenen Gesamteindruck abzurunden.

Motivation	Häufigkeit
Mit Vorurteilen gegen Mediengewalt aufräumen.	14
Über das Thema informieren.	11
Auf das Thema aufmerksam machen.	9
Mediengewalt als Gefahr identifizieren.	4
Wiedergabe einer Meldung/ polit. Statement	4
Buchpromotion	1
Kritik an Urteilen über Mediengewalt	1

Tabelle 10 Grundstimmungen der Artikel zu Mediengewalt

Überraschenderweise vermitteln die Mehrzahl der Artikel den Eindruck, dass die Autoren bestrebt sind, mit Vorurteilen gegenüber Mediengewalt aufzuräumen. Diese Motivation lässt vermuten, dass sich auch Journalisten über die Wissenslücke durchaus bewusst sind und versuchen, sie durch Information auszugleichen. Diese Annahme korreliert auch mit dem Ergebnis aus der 2. Frage. Dort wird deutlich, dass die Mehrzahl der Autoren nicht von einem kausalen Wirkungsgefüge ausgehen. Aus der Berichterstattung ist so herauszulesen, dass das Thema durchaus eine hohe Relevanz bei den Journalisten einzunehmen scheint. Bei 9 Artikeln erweckt es den Eindruck, dass die Autoren die Aufmerksamkeit auf das Mediengewaltsthema lenken wollen. Durch die Analyse wird zusätzlich sichtbar, dass verschiedene Mechanismen in der Berichterstattung dieser Aufklärungsintention entgegenwirken. Zum Beispiel wird das Thema durch die Wahl der Titel in ein bestimmtes Licht gerückt und für die Öffentlichkeit negativ bespielt. Welche weiteren Faktoren in der Berichterstattung Auswirkungen auf die Öffentlichkeit haben, wird im Rahmen der Konzeption des Fragebogens näher betrachtet.

>> Die Mehrzahl der Artikel möchte den Vorurteilen gegenüber Mediengewalt entgegenwirken.

4.3 Ergebnisse

Die wichtigsten Erkenntnisse aus der Analyse werden hier noch einmal stichwortartig zusammengefasst:

- >> Die Berichterstattung wird über Gefahr vermittelnde Titel in einen negativen Frame gesetzt.
- >> Die Artikel berichten mit durchschnittlich ca. 1000 Wörtern über das Thema. Ihm wird also ein gewisses Maß an Komplexität zugestanden.
- >> Computerspiele werden am häufigsten in Berichten zu Mediengewalt genannt.
- >> Nur ein Viertel der Artikel stellen Mediengewalt und reale Gewalt in kausalen Zusammenhang.
- >> Die Berichterstattung ist vorwiegend ereignisgebunden. Die Ereignisse mit der höchsten Dichte an Artikeln sind Amokläufe. Davon beinhalten die Mehrzahl die Hauptaussage, dass es keinen kausalen Zusammenhang zwischen medialer und realer Gewalt gibt.
- >> Mediengewaltkonsum wird nicht vorwiegend mit einer verübten Gewalttat in Verbindung gebracht.
- >> Es werden in fast allen Artikeln Experten befragt.
- >> Die Auswahl der Experten ist allerdings sehr unterschiedlich und ihre Fachrichtungen bunt gemischt. Nicht alle befragten Experten können valide Aussagen zu dem Thema treffen.
- >> Der aktuelle Forschungsstand wird in den meisten Artikeln aufgegriffen.
- >> Teile des GAM sind häufig Informationsquellen in der Berichterstattung
- >> Mediengewalt wird vorwiegend als Gefahr identifiziert.
- >> Die Mehrzahl der Artikel bietet keine Lösungsansätze an.
- >> Die Mehrzahl der Artikel möchte den Vorurteilen gegenüber Mediengewalt entgegenwirken.

5 Studie 2: Experteninterviews

5.1 Ziel des Fragebogens

Für die Konzeption des Fragebogens wurden hauptsächlich die grundsätzlichen Erkenntnisse aus der Analyse verwendet. Er ist standardisiert und entspricht einer quantitativen Befragung. Neben Fragen zum Ankreuzen beinhaltet er auch offene Fragen. Dadurch können die Zusammenhänge zwischen den Merkmalen der Artikel und der Intention besser erfasst werden. Die Befragung von einzelnen Journalisten dient dazu, Antworten auf die zweite Fragestellung der Arbeit zu finden:

Welche Faktoren in der Berichterstattung von Journalisten zur Mediengewalt könnten die öffentliche Meinung dahingehend beeinflussen, dass eine Differenz zwischen öffentlicher Meinung und den Erkenntnissen der Wissenschaft entsteht?

5.2 Methode und Konzeption

Der Fragebogen wurde als ausfüllbares Worddokument erstellt. Die Fragen sind schreibgeschützt und können von den Journalisten nicht verändert werden. Es gibt unter jeder Frage ein beschreibbares Antwortfeld. Der Fragebogen ist rein digital erstellt. Das komplette Dokument ist im Anhang zur Ansicht zu finden. Im Folgenden werden die einzelnen Fragen des Fragebogens vorgestellt und erläutert.

5.2.1 Inhalt und Fragen

1. Sind Ihnen momentan wissenschaftliche Aussagen zur Wirkung von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche bekannt? Was sagen diese über den Zusammenhang von medialer Gewalt und gewalttätigem Handeln im Alltag aus?

Mit der ersten Frage soll der allgemeine Wissensstand des Journalisten abgefragt werden. Was haben sie über das Thema schon einmal gehört, was ist generell dazu bekannt. Der Fragebogen ist an Journalisten im Allgemeinen gerichtet, da Arbeitsweisen untersucht werden sollen, die mit dem Berufsbild generell zu tun haben. Daher ist es nicht relevant, ob die Person schon einmal zu diesem Thema berichtet oder recherchiert hat.

2. Was vermuten Sie - welchen Einfluss hat der intensive Konsum von Mediengewalt in Filmen, im Fernsehen und in Computerspielen auf Kinder und Jugendliche. Werden diese gewalttätiger oder aggressiver? Neigen sie dazu, die Gewalt in den Medien auf den Alltag zu übertragen? Hat der Konsum nur schwache Auswirkung auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen?

Diese Frage soll Aufschluss über die persönliche Hypothese der Journalisten geben. Wie erklären sie sich die Zusammenhänge und welche Vermutungen haben sie. Die Antwort wird im Verlauf der Auswertung mit der Recherchevorgehensweise und der Auswahl von Experten zu Mediengewalt verglichen. Hier könnten sich evtl. Korrelationen zwischen der persönlichen Hypothese und der Informationssuche ergeben.

3. Was schätzen Sie - wie ist die aktuelle Meinung der Öffentlichkeit über den Zusammenhang von Mediengewalt und realer Gewalt?

Die Analyse hat ergeben, dass viele Berichte die Motivation haben, gegen Vorurteile der Öffentlichkeit über Mediengewaltwirkungen vorzugehen. Daher muss den Journalisten die Wissenslücke zwischen dieser und der Wissenschaft bewusst sein. Mit der Frage wird untersucht, wie genau die Journalisten die Öffentlichkeit zu diesem Thema einschätzen und von welcher Wissensbasis sie ausgehen.

4. Hat die Öffentlichkeit großes Interesse an diesem Thema?

Wenig Interesse 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ großes Interesse

Was denken Sie warum das Interesse so ausfällt?

Die Mehrzahl der Berichte aus der Analyse haben 700 oder mehr Wörter zur Verfügung. Daraus ergibt sich nicht nur eine größere Komplexität für das Thema, sondern auch eine Relevanz für das Publikum. Ihm wird entsprechend viel Platz in den Printmedien eingeräumt. Die Rezipienten wollen also über das Thema informiert werden. Hier wird untersucht, wie die Journalisten das Interesse der Öffentlichkeit an diesem Thema einordnen.

5. Stellen Sie sich vor, Sie sollen einen Artikel verfassen, der einen allgemeinen Überblick über das Thema Mediengewalt und seine Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche geben soll. Wie komplex schätzen Sie das Thema ein?

Wenig komplex 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ sehr komplex

Diese Frage zielt ebenfalls auf das Vorwissen der Journalisten ab. Es soll herausgefunden werden, wie komplex sie das Thema einschätzen. Aus dieser Bewertung heraus lassen sich wieder Rückschlüsse auf die Bearbeitungsweise

ziehen. Wie wird bei der Recherche vorgegangen, wie viele Experten werden befragt.

6. Würden Sie in einem Artikel vorzugsweise auf eine spezifische Form von Mediengewalt eingehen? (z.B. Spielfilme, Nachrichten oder Computerspiele)

Ja ☐ Nein ☐

Wenn Ja: Auf welche Form von Mediengewalt würden Sie eingehen? Wieso gerade diese?

Nachdem in den Artikeln hauptsächlich über Mediengewalt in Computerspielen berichtet wird, soll diese Frage über die Gründe hierfür Aufschluss geben. Die Spiele bieten hier vermutlich als relativ *junges* Medium große Angriffsfläche. Die junge Generation wächst selbstverständlich damit auf, für viele ältere ist das Medium aber schwer zugänglich.

7. Wie viele Arbeitsstunden würden Ihnen für die Recherche zu diesem Thema zur Verfügung stehen, wenn der Artikel ca. 700 Wörter haben soll und er für eine Tageszeitung gedacht ist?

Neben der Kapazität in den Artikeln spielt auch die Recherche- und Bearbeitungszeit der Journalisten eine Rolle in Hinblick auf den Inhalt. Eine Studie von marketagent.com 2010 ergab, dass sich Journalisten einem starken wirtschaftlichen Druck ausgesetzt sehen. Diesen begründeten 64% der Befragten mit dem starken Zeitdruck während der Recherchezeit.⁸⁴ Die Rechercheintensität wirkt sich maßgeblich auf den Inhalt aus. Gerade bei einem so komplexen Thema wie Mediengewalt besteht die Gefahr, Zusammenhänge zu verkürzen und die Theorien zu stark zu komprimieren.

8. Was ist Ihnen bei der Wahl des Titels zu Ihrem Artikel wichtig? (Aufmerksamkeit wecken, die Hauptaussage Ihres Artikels stützen etc.)

Diese Frage bezieht sich auf den in der Analyse festgestellten Framing-Effekt. Die Vermutung dahinter ist, dass Journalisten generell versuchen, mit ihren durchaus provokanten Titeln die Aufmerksamkeit der Leser zu wecken. Je griffiger und direkter dieser ist, desto mehr Leser interessieren sich für die Berichterstattung. Allerdings liegt hier auch die Gefahr: Die erweckte Aufmerksamkeit kann sich durch den erzeugten Frame negativ auf den Inhalt auswirken und diesen möglicherweise überdecken.

⁸⁴ Vgl. Marketagent.com, S.11

9. Würden Sie sich bei der Recherche zu Ihrem Artikel an Experten wenden?

Ja ☐ Nein ☐

Wenn Ja: Wie gehen Sie dabei vor? Wie wählen Sie die Experten aus? Recherchieren Sie Publikationen zu dem Thema Mediengewalt und wenden sich dann an die Verfasser der jeweiligen Texte als Experten? Findet die Auswahl über ein vorhandenes Netzwerk an Kontakten statt?

Die Experten spielen in der Berichterstattung eine wichtige Rolle. Sie transportieren und kommunizieren die wissenschaftlichen Hintergründe über die Journalisten an die Öffentlichkeit. Aus der Analyse wurde deutlich, dass viele verschiedene Experten zum Thema Mediengewalt in Artikeln Gehör finden. Diese sind allerdings nicht immer den wissenschaftlichen Fachrichtungen entsprechend. Die Frage ist also, wie kommen die Journalisten an ihre Quellen. Orientieren sie sich an ihren persönlichen Vermutungen und Hypothesen zu Mediengewaltwirkung und gehen dementsprechend auf die Suche nach Experten, die diese Meinung vertreten? Oder haben sie ein bereits bestehendes Netzwerk an Informanten, über die sie jegliche Information aufsuchen?

10. An welche Art von Experten würden Sie sich hier wenden? (Sie können mehrere Fachgebiete auswählen)

Psychologen ☐ Medienpädagogen ☐ Neurowissenschaftler/Mediziner ☐
Kommunikationswissenschaftler ☐ Sonstige ☐

Warum eignen sich die von Ihnen ausgewählten Experten Ihrer Meinung nach dazu, valide Aussagen zum Thema Mediengewalt zu machen?

Wie viele Experten würden Sie in Ihrem Artikel befragen?

Würden Sie die Experten jeweils nur im Rahmen Ihrer Recherche befragen oder würden Sie diese in Ihrem Artikel zu Wort kommen lassen?

In Frage 10 wird das Thema Experten noch einmal vertieft. Hier sind die meistgenannten Experten aus den Artikeln zum Ankreuzen aufgelistet. Interessant hierbei ist, ob die befragten Journalisten eine ähnliche Präferenz wie in der Analyse vorweisen. Im Anschluss wird danach gefragt, warum spezielle Arten von Experten ausgewählt wurden, um so einen Einblick in die Motivation der Journalisten bekommen zu können. Abschließend wird noch gefragt, in welchem Umfang die Experten zu Wort kommen würden. Es soll festgestellt werden, ob sie lediglich als Referenz für eine bestimmte Theorie verwendet werden oder sogar selbst die Möglichkeit haben *zu Wort* zu kommen und somit ein direkterer Informationsaustausch stattfindet.

Im Folgenden finden Sie eine kompakte Zusammenfassung zum aktuellen Wissensstand der Mediengewalt Forschung:

Mediengewaltforschung ist ein sehr komplexes und weites Feld. Das „General Aggression“-Modell von Craig A. Anderson und Brad J. Bushman ist ein Bezugssystem, das alle Forschungsansätze zum Thema menschliche Aggression und Gewalt vereint.

Der Fokus des GAM liegt auf „der Person in der Situation“.

Wichtig hierbei sind Wahrnehmungsschemata, vorgefertigte Meinungen über einzelne Personen oder Personengruppen sowie erlernte Verhaltensweisen des Handelnden. Das GAM zeigt deutlich, dass eine aggressive oder gewalttätige Handlung ein komplexes Konstrukt aus den Motiven und Erfahrungen einer Person sowie den unmittelbaren Bedingungen innerhalb einer Situation ist.

Nimmt man eine Situation an, in der eine Person von einer anderen beleidigt oder beschimpft wird, hängt der Ausgang der Begegnung von den unterschiedlichsten Faktoren ab. Ist die beschimpfte Person beispielsweise von ihren persönlichen Eigenschaften her ein eher aggressiver Mensch, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Konflikt mit Gewalt gelöst wird. Hat diese Person auf Grund ihrer Lebenserfahrung in solchen Situationen häufig schon Gewalt angewendet, wird sie eher zuschlagen als die Situation friedlich aufzulösen. Somit steigt die Wahrscheinlichkeit zum Gewalteinsetz weiter an. Kommen noch Zustände wie Hunger oder Gereiztheit hinzu anstatt Ruhe und Ausgeglichenheit erhöht sich die Aggressivität nochmals.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist das Umfeld, in der sich die Situation entwickelt. Die Wahrscheinlichkeit einer gewalthaltigen Lösung ist höher, wenn die Beleidigung in einer Bar stattfindet anstatt in einer Kirche.

Mediengewalt kann hier als einer der Faktoren in das Verhalten mit einfließen. Über das spielen von Videospielen oder das Konsumieren von Actionfilmen können Verhaltensweisen von den Akteuren abgeschaut und als eigenes Verhaltensmuster erlernt werden. Das Anschauen von Gewaltdarstellungen kann auch kurzzeitig dazu führen, dass das Aggressionspotential steigt.

Allerdings wird durch das GAM deutlich, dass ein kausaler Zusammenhang zwischen Mediengewalt und realer Gewalt nicht gegeben ist. Die Hauptfaktoren, die zu unerwünschten Verhalten führen, liegen in der Familie, Schule, sozialem Umfeld sowie in biologischen Faktoren.

*(Vgl. **Anderson, Craig; Bushman, Brad (2002): Human Aggression. In: Annual Reviews Psychology 53 (2002), S. 27-51. , Bushman, Brad; Anderson, Craig. (2009): Comfortably Numb. Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. In: Psychological Science 20, S. 273-277.)***

Mit einer kurzen Zusammenfassung wird im Fragebogen der aktuelle Forschungsstand auf Basis des GAM präsentiert. Im Anschluss wird die Frage gestellt, ob sich die persönliche Hypothese des Journalisten zu Beginn des Fragebogens verändert hat.

12. Hat sich nach der Lektüre der Zusammenfassung der wissenschaftlichen Erkenntnisse zum Einfluss von Mediengewalt auf Mediennutzer etwas an Ihrer ursprünglichen Vermutung geändert? Denken Sie jetzt anders über die Zusammenhänge von Konsum gewalthaltiger Medien und dem Verhalten von Kindern und Jugendlichen?

13. Würden Sie mit diesem Hintergrundwissen anders an die Recherche für Ihren Artikel herantreten? Was würden Sie an Ihrer Vorgehensweise ändern?

14. Würden Sie immer noch dieselben Experten zu diesem Thema befragen? Wären Experten aus anderen Fachgebieten für den Artikel besser geeignet und warum?

Die letzten drei Fragen stehen in enger Verbindung zueinander. Durch sie kann untersucht werden, ob die Recherche zu Mediengewalt und die Berichterstattung mit entsprechendem Vorwissen anders verlaufen wäre. Hier lässt sich nachvollziehen, ob die Experten gemäß der persönlichen Hypothesen der Journalisten ausgesucht werden.

5.2.2 Verbreitung

Der Fragebogen wurde wie oben beschrieben komplett digital als ausfüllbares Formular erstellt. Daher wurde er ausschließlich per E-Mail an ausgewählte Journalisten versandt, um den Aufwand für diese möglichst gering zu halten. Zusätzlich wurde dem Fragebogen ein Anschreiben hinzugefügt, in dem der genaue Umfang der Arbeit vorgestellt wurde und wofür der Fragebogen verwendet wird. Das komplette Anschreiben ist ebenfalls dem Anhang dieser Arbeit beigelegt. Der Fragebogen hat eine durchschnittliche Bearbeitungszeit von ca. 20 Minuten. So ist er verhältnismäßig kompakt und nicht zu langwierig. Für die Überprüfung der Auffälligkeiten, die sich aus der Analyse ergeben haben, reicht eine geringe Anzahl an von Experten ausgefüllten Fragebögen bereits aus.

5.3 Auswertung der Fragebögen

Im Folgenden sind die Ergebnisse der Expertenbefragung zu finden. Aus Datenschutzgründen wurden die Namen, sowie die Arbeitgeber der Journalisten ersetzt. Die 5 Experten sind jeweils mit E1- E5 bezeichnet. Die kompletten, beantworteten Fragebögen sind im digitalen Anhang zu dieser Arbeit zu finden. Bei den befragten Journalisten handelt es sich um einen Online- und Radio-Redakteur, einen Online Redakteur, einen Magazinjournalist, eine Redakteurin in der Landespolitik sowie einen Redakteur einer Tageszeitung. Diese breite Auswahl an Journalisten soll noch einmal die Tatsache unterstreichen, dass hier allgemeine Arbeitsweisen hinterfragt werden sollen. Die Befragten haben selbst noch keine Vorkenntnisse zum Thema Mediengewalt. In der Befragung kann so ein normaler Rechercheablauf zu einem Mediengewaltartikel simuliert werden.

5.3.1 Kenntnisse über aktuelle wissenschaftliche Aussagen zu Mediengewaltwirkungen auf Jugendliche und Kinder

Keiner der 5 Experten kann eine konkrete wissenschaftliche Quelle zu diesem Thema benennen. Allerdings sind Teile von Informationen aus verschiedenen Studien bekannt. Fast alle Befragten erwähnen in ihrer Antwort, dass sie mit Publikationen zu diesem Thema in Kontakt kamen und daraus entnehmen konnten, dass ein kausaler Wirkungszusammenhang stark kritisiert wird und in diesem Sinne nicht nachweisbar ist. Diese Antworten machen deutlich, dass Journalisten meist ein sehr breites Basiswissen besitzen und selbst sehr viel zu unterschiedlichen Themen lesen. Diese Belesenheit ist zwangsläufig eine Bedingung für den Beruf. Man kann also davon ausgehen, dass ein Journalist im

Durchschnitt vermutlich mehr Informationen aus den unterschiedlichsten Bereichen aufnimmt als der *normale Leser*.

5.3.2 Persönliche Hypothese über den Wirkungszusammenhang

Aus der zweiten Frage geht eine Vielzahl von Antworten hervor. Allerdings ist auffällig, dass keiner der Experten von einem kausalen Wirkungsgefüge spricht. E1 geht nicht zwingend von einer Übertragung der Gewalt aus Medien in den Alltag aus. Für ihn ist es aber denkbar, dass Mediengewalt Auswirkungen in Form steigender Aggression hat. E2 vermutet, dass es eine starke gewalttätige Reaktion nach Mediengewaltkonsum geben kann, diese aber sehr persönlichkeitsbedingt ist und sich durch das soziale Umfeld ergibt. E5 vermutet einen Zusammenhang, wie er in der sozial-kognitiven Lerntheorie angenommen wird: Kinder leben Verhaltensweisen nach. Mediengewalt kann so zu einem erlernten Verhalten werden und Aggression verstärken. Alle Experten tendieren mit ihren persönlichen Hypothesen in Richtung der Teilbereiche des GAM. Sie gehen sehr sensibel an das Thema heran.

5.3.3 Meinung der Öffentlichkeit zum Thema Mediengewalt

Auch in der nächsten Frage sind sich die Experten aus den unterschiedlichen Bereichen einig: Die Öffentlichkeit nimmt einen kausalen Zusammenhang an. E2 beschreibt diesen wie folgt: Ballerspiele prädestinieren zum Schießen. Die einheitliche Einschätzung der Experten macht deutlich, dass sie sich der Wissenslücke bewusst sind. Sie haben ein Gefühl für die Öffentlichkeit und können diese gut einschätzen.

5.3.4 Interesse der Öffentlichkeit am Thema

Die analysierten Berichte zeigen, dass das Thema für die Öffentlichkeit relevant ist. Auch die Experten schätzen das Thema so ein. Auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 1 wenig Interesse und 5 großes Interesse bedeutet, geben 3 Experten ein Interesse von 3 an. Sie nehmen an, dass es ein durchschnittliches, bis starkes Interesse an diesem Thema gibt. Auch bei der Begründung sind sich die Antworten der Experten sehr ähnlich. Sie führen alle die Ereignisabhängigkeit der Berichterstattung an. Zudem ergibt sich laut E4 eine „*Sensationslust*“⁸⁵ an diesem Thema. Jeder ist davon betroffen, könnte potentielles Opfer sein. Zudem führt E5 an, dass sich die Stärke des Interesses durch die

⁸⁵ Nach E4, Frage 4

Stärke der Berichterstattung ebenfalls bedingt. Je mehr darüber berichtet wird, desto relevanter wird das Thema für die Öffentlichkeit.

5.3.5 Einschätzung der Komplexität

Für die Einschätzung der Komplexität wurde die gleiche Skala wie bei der vorherigen Frage verwendet. Auch hier sind sich die Experten in ihrer Tendenz einig: Zwei Experten gaben eine Komplexität von 3, zwei eine von 4 und einer sogar eine von 5 an. Damit liegen alle über dem Durchschnitt und schätzen das Thema sehr gut ein. Diese Einschätzung erlaubt auch Rückschlüsse auf das Vorwissen der Experten. Alle haben durch die ihnen bekannten Studien und Publikationen einen zutreffenden Eindruck von dem Thema bekommen.

5.3.6 Spezielle Form von Mediengewalt

Die Ergebnisse dieser Frage sind durchaus überraschend. Vier der Experten würden nicht auf eine spezielle Form von Mediengewalt in ihren Artikeln eingehen. Nur E5 würde sich das Beispiel der Computerspiele für einen Artikel aussuchen. Die Artikelanalyse zeigt, dass vorwiegend PC-Spiele und Egoshooter als Beispielmmedium hervorgehoben werden. Alle anderen Experten begründen ihre Aussage dadurch, dass es speziell von der Art des Artikels abhängt. Allerdings zeigt hier die Analyse, dass es keine spezielle Art von Artikeln ist, in der auf ein Beispielmmedium eingegangen wird.

5.3.7 Bearbeitungszeit bei einem Artikel mit ca. 700 Wörtern

Bei dieser Frage ist es besonders interessant zu sehen, wie viel Zeit den Journalisten für die Bearbeitung eines so komplexen Themas bleibt, von dem sie zu Beginn wenig wissen. Die Arbeitszeit unterscheidet sich natürlich je nach Dringlichkeit des Artikels. Kann man aber nun davon ausgehen, dass die Ereignisgebundenheit des Themas immer eine gewisse Dringlichkeit beinhaltet, machen die Antworten der Experten skeptisch. E1 rechnet für den Artikel eine Arbeitszeit von ca. 12h. E4 zwischen 4 und 20h, je nach Dringlichkeit des Erscheinens des Artikels. E5 rechnet ebenfalls mit 4h. In dieser Zeit muss der Artikel recherchiert, geschrieben und lektoriert werden. Im Durchschnitt wird so ungefähr ein Arbeitstag auf einen Artikel verwendet. Unterschiede gibt es auch bei dem Medium, in dem der Artikel erscheint. Der Experte E3, der Magazinjournalismus betreibt, hat hier natürlich andere Zeitfenster als ein Online Redakteur oder ein Redakteur einer Tageszeitung.

5.3.8 Wahl des Titels

Die Frage soll vor allem den in der Analyse festgestellten Framing-Effekt untersuchen. Für E1 muss ein Titel Aufmerksamkeit erwecken, Überraschendes darstellen aber trotzdem sauber recherchiert sein. Für E2 steht bei der Wahl des Titels ebenfalls die Aufmerksamkeit im Vordergrund. Er soll die Menschen zum Lesen bringen. Für Experte E3 ist es wichtig, primär die Kernaussage des Artikels zu transportieren. E4 und E5 betonen ebenso, dass es wichtig ist, Aufmerksamkeit zu generieren und zum Lesen aufzufordern, ohne dabei reißerisch zu sein.

5.3.9 Expertenakquise

Alle befragten Journalisten würden in ihren Artikeln Experten zum Thema Mediengewalt befragen. Hierbei ist besonders das Vorgehen der Journalisten interessant. E1 würde bei der Recherche folgendermaßen vorgehen: Publikationen recherchieren, darüber Gesprächspartner finden, Fachjournalisten kontaktieren, lesen und eine Internetrecherche durchführen. Das Vorgehen ist bei den anderen befragten Experten ähnlich. E2 versucht bei seiner Recherche möglichst viele Blickwinkel zum Thema mit aufzunehmen. Zudem verwenden alle Journalisten schon bestehende Kontakte um darüber an gewünschte Experten zu gelangen. Des Weiteren sind Universitäten eine bevorzugte Anlaufstelle für die Suche nach Experten zum Thema.

5.3.10 Expertenauswahl

Ausgewählt wurden Folgende:

Experte	Nennungshäufigkeit
Medienpädagogen	5
Psychologen	4
Neurowissenschaftler/ Mediziner	3
Sonstige	3
Kommunikationswissenschaftler	2

Tabelle 11 Expertenauswahl der befragten Journalisten

Gemessen an den Häufigkeiten, ergibt sich hier eine andere Verteilung als in der Artikelanalyse. Von den Befragten werden vor allem die Medienpädagogen bevorzugt. Diese Wahl passt sehr genau auf die persönlichen Hypothesen der Journalisten sowie zu Teilen ihres Vorwissens. Ein wichtiges Auswahlkriterium für E3 ist, dass das jeweilige Wissenschaftsfeld des Experten empirische Daten

vorlegen kann. Daher fällt für ihn beispielweise der Kommunikationswissenschaftler heraus. Für E4 ist das Thema besonders heikel. Die Auswahl der Experten soll daher möglichst alle Bereiche dazu abdecken. Unter der Kategorie *Sonstige* nennen die Befragten zusätzlich Lehrer, Polizisten und Sozialarbeiter. Wie auch in der Analyse zu sehen ist, gehen die Journalisten von einer Vielzahl von Personengruppen aus, deren Aussagen für einen Artikel zum Thema Mediengewalt interessant wäre.

Bei der Menge der Experten tendieren alle Befragten ebenfalls in dieselbe Richtung. Grundsätzlich gilt: So viel wie möglich. Die Menge wird in Relation zu der Zeit gesetzt, die für den Artikel bleibt. Für einen eiligen Artikel bleibt E4 Zeit, etwa 3-4 Experten zu befragen. Ein Großteil der Artikel aus der Analyse beinhalten 2-3 Experten. Somit liegen sie knapp unter der Angabe von E4.

Alle Experten wollen ihre Gesprächspartner in dem Artikel zitieren und zu Wort kommen lassen. Es geht laut E2 hierbei um Hintergrundwissen. Dieses soll mit dem Wissen der Experten zum Thema untermauert werden.

5.3.11 Persönliche Hypothese nach dem Lesen der Zusammenfassung

Alle Experten bestätigen, dass sich nach dem Lesen der Zusammenfassung nichts an ihrer ursprünglichen Vermutung über die Zusammenhänge geändert hat. Sie sehen sich sogar teilweise bestätigt.

5.3.12 Änderungen im Recherchevorgehen nach Lesen der Zusammenfassung

Keiner der Journalisten würde in seiner Herangehensweise etwas verändern. E3 sieht sich darin bestätigt, dass die Herangehensweise differenziert sein muss.

5.3.13 Veränderung in der Expertenwahl

E1, E3, E4 und E5 würden bei der Wahl der Experten wieder genauso entscheiden. E2 hatte bei Frage 9 keine Kommunikationswissenschaftler als Experten ausgewählt. Nach der Lektüre zum aktuellen Stand der Wissenschaft würde er verstärkt Sozialwissenschaftler als Experten mit einbeziehen.

5.4 Ergebnisse

Die Ergebnisse aus der Befragung zeigen, dass Journalisten das Thema Mediengewalt realistischer einschätzen als die breite Öffentlichkeit. Sie scheinen besser informiert zu sein und können so differenzierter mit dem Thema umgehen. Diese Voraussetzung befähigt sie potentiell dazu, als eine Art Brücke für das Wissen zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit zu fungieren. Denn die Journalisten sind sich auch der Öffentlichkeit und deren Einschätzung zum Thema Mediengewalt bewusst: *„Wer Ballerspiele spielt, schießt auch im realen Leben leichter um sich“*.⁸⁶ Dieses Wissen zeigt sich auch vermutlich darin, dass viele Artikel der Analyse das Gefühl vermitteln, Vorurteile gegenüber Mediengewalt abbauen zu wollen. Gleichzeitig zeigt sich an der Befragung auch eine Abhängigkeit der Journalisten von der Öffentlichkeit.

Die Befragten weisen auf die Ereignishaftigkeit der Berichterstattung hin: *„Es ist stark von tagesaktuellen Ereignissen abhängig. Liegen diese nicht vor, dringt das Thema nicht so durch, [...]“*.⁸⁷ Das bedeutet, dass Berichte zu diesem Thema immer nur phasenweise für die Öffentlichkeit interessant werden und auch nur dann gelesen werden. Die Journalisten sind aber auf die Leser angewiesen. Jeder Journalist schreibt, um möglichst viele Menschen zu erreichen und zum Lesen zu motivieren. Dieser Wunsch wird vor allem bei der Wahl des Titels relevant. Er ist automatisch die erste *Kontaktaufnahme* zum Leser. Ist der Titel interessant, wird weiter gelesen. Die Experten geben unter Frage 8 das Erwecken von Aufmerksamkeit als wichtiges Titelkriterium an. Diese Aussage passt auf das bei der Analyse festgestellte Framing-Phänomen. Allerdings weisen alle Experten darauf hin, dass der Titel nicht auf Kosten des Inhalts gehen soll: *„Er soll Lust auf Lesen machen, darf dabei aber nicht „reißerisch“ sein [...]“*.⁸⁸ Es scheint hier schwierig, einen Kompromiss zu finden, in dem ein Titel Aufmerksamkeit erweckt und dennoch im *positiven* Rahmen oder Frame bleibt. Dem entgegen steht *„die „Sensationslust“ der Menschen“*⁸⁹, von der E4 in der Frage zum Interesse der Öffentlichkeit spricht. Neben diesen inhaltlichen Ansprüchen des Titels gibt es auch immer noch mediengebundene Vorgaben. E4 führt hier zum Beispiel Layout-Gründe an. Eine Überschrift muss

⁸⁶ Nach E2, Frage 3

⁸⁷ Nach E1, Frage 4

⁸⁸ Nach E4, Frage 8

⁸⁹ Nach E4, Frage 4

in ein vom Medium vorgegebenes Raster passen, „*dem Layout entsprechen*“⁹⁰ und diesem angeglichen werden. Auch das hat Einfluss auf die Wahl des geeigneten Titels.

Die Antworten der Experten auf die Frage nach einer speziellen Form von Mediengewalt war unerwartet. Viele Artikel der Analyse sprechen hauptsächlich von Computerspielen. Daher wurde vermutet, dass diese Form von Mediengewalt einen besonders hohen Stellenwert bei der Öffentlichkeit hat und Journalisten dementsprechend häufig auf dieses Thema zurückgreifen. Diese Vermutung konnten die befragten Experten nicht bestätigen.

Die Ergebnisse der Frage nach der Arbeitszeit eines Artikels mit ca. 700 Wörtern war allerdings ernüchternd. Bei eiligen Berichten bleibt kaum Zeit, um eine umfangreiche Recherche zu diesem Thema abzuschließen. Zudem erschwert der Zeitdruck die von den Journalisten durchaus realistisch eingeschätzte Komplexität des Themas in so kurzer Zeit sinnvoll zu verdichten. Es wird deutlich, dass die Journalisten häufig Einflüssen unterliegen, die auf das Medium, in dem berichtet wird, zurückgehen und sich dabei aber auf die Berichterstattung selbst auswirken.

Bei der Konzeption des Fragebogens wurde darauf geachtet herauszufinden, ob es einen Zusammenhang zwischen der persönlichen Hypothese und der Expertenwahl gibt. Die befragten Journalisten wiesen eine Tendenz zu sozialen und pädagogischen Hypothesen in Bezug auf Mediengewalt aus. E2 vermutet: „...*einen stärkeren Zusammenhang, der aber sehr persönlichkeitsbedingt ist und auf das soziale Umfeld, in dem sich die Kinder und Jugendlichen bewegen, abhängt.*“⁹¹. E5 greift beispielsweise die Sozial-kognitive-Lerntheorie auf: „*Ich denke, dass Kinder Verhaltensweisen, mit denen sie konfrontiert werden, nachleben.*“⁹² Alle Befragten haben unter Frage 9 den Medienpädagogen als Experten ausgewählt. Dies reicht zweifelsfrei noch nicht als Beweis aus, allerdings lässt sich eine Tendenz zu einer Parallele der beiden Variablen feststellen. Generell lässt sich bei der Recherche und der Expertenwahl aber feststellen, dass die Journalisten sehr umfassend vorgehen: „*Vorrecherche zum Thema und dann nach geeigneten Gesprächspartnern suchen, möglichst mit verschiedenen Blickwinkeln auf das Thema.*“⁹³. Wie die erste persönliche Einschätzung der Befragten zeigt, sind sie sich der Komplexität des Themas bewusst und arbeiten sich von vielen Seiten an den wissenschaftlichen Kern heran.

⁹⁰ Nach E4, Frage 8

⁹¹ Nach E2, Frage 2

⁹² Nach E5, Frage 2

⁹³ Nach E2, Frage 9

6 Schlussbetrachtung

Beide Studien weisen interessante sowie auch überraschende Ergebnisse auf. Entgegen der anfänglichen Vermutungen über die Berichterstattung zum Thema Mediengewalt zeigt die Analyse, dass das Thema besser von den Journalisten aufgearbeitet wird, als die bestehende Wissenskluft vermuten lässt. Die Mehrzahl der Artikel hat zur Hauptaussage, dass Mediengewalt kein direkter Auslöser für reale Gewalt ist. Viele erwecken sogar den Eindruck, gegen dieses Vorurteil der Öffentlichkeit vorgehen zu wollen. Zudem kommen in den Artikeln sehr viele Experten zu Wort. Auch wenn die Experten vielleicht nicht immer optimal geeignet sind, um eine thematisch qualifizierte Aussage zu machen, zeigt es trotzdem, dass die Journalisten intensiv recherchieren, um das Thema möglichst umfassend zu betrachten.

Trotz dieser inhaltlichen Merkmale der Berichte, die für die Qualität der Artikel sprechen, hält sich das Phänomen der Wissenskluft zwischen Öffentlichkeit und Wissenschaft hartnäckig. Als einen Grund hierfür nehmen Brosius, Mangold und Schwer den sogenannten Erkenntnisgewinn bei Laien an. Für den Laien bzw. hier die Öffentlichkeit sind bestimmte Denkweisen charakteristisch, die dem wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn in gewissem Sinne im Weg stehen.⁹⁴ Sie können also nur bis zu einem gewissen Grad wissenschaftliche Ergebnisse verstehen, da sie anderen Denkmustern unterliegen. Die Wissenschaft *korrigiert* sozusagen Teile der menschlichen Wahrnehmungsmuster, um sie zu validieren. Ein Beispiel hierfür ist die Hypothesentheorie. Menschen neigen dazu, ihre Wahrnehmung der Umwelt gemäß ihren persönlichen Hypothesen zu bestätigen.⁹⁵ Auf Mediengewalt übertragen kann das folgendermaßen aussehen: Eine Person ist schockiert von der Brutalität eines Videospiels. In der Zeitung wird von einem Amoklauf unter folgendem Titel berichtet: „Wenn der High-Risk Player zum Sturmgewehr greift“⁹⁶. Ohne den Artikel weiter zu vertiefen neigt die Person dazu, hiermit ihre persönliche Hypothese als bestätigt anzusehen. Videospiele werden subjektiv als zu gewalttätig und negativ wahrgenommen, die Überschrift bestätigt dies in den Augen der Person vollständig: Spieler eines solchen Spieles werden selbst zu Gewalttätern.

⁹⁴ Vgl. Brosius; Mangold; Schwer, 2010, S. 51

⁹⁵ Vgl. ebd, 2010, S. 52

⁹⁶ Vgl. Der Standard (07.09.2009)

Neben der Hypothesentheorie spielt noch ein weiterer Faktor im Erkenntnisgewinn eine Rolle. In Kapitel 3 wurde bereits erwähnt, dass die Wissenschaft hauptsächlich mit probabilistischen Ergebnissen arbeitet. Der Mensch kann Wahrscheinlichkeiten aber meist nur sehr schwer einschätzen. Er hat besonders dann Schwierigkeiten, wenn es um das Einschätzen von Bedingungen geht. Brosius, Mangold und Schwer beschreiben dies folgendermaßen:

„...wenn [...] die Wahrscheinlichkeit $p(A)$ des Auftretens eines Ereignisses davon abhängt, dass ein anderes Ereignis B bereits eingetreten ist, dann verschätzen sich Menschen insbesondere dann hochgradig, wenn es sich bei B um ein seltenes Ereignis handelt.“⁹⁷

Auf Mediengewalt bezogen beschreibt dies genau das Phänomen, welches beispielsweise nach einem Amoklauf auftritt. Bei dem jugendlichen Täter werden Gewaltfilme und brutale Videospiele gefunden. Die Eltern geben zu, er habe täglich mindestens 4 Stunden am Computer gespielt. Die Wahrscheinlichkeit, dass es nach dem Konsum von Gewaltmedien zu einer Gewalthandlung kommt, ist sehr gering. In diesem Fall wird von der Öffentlichkeit häufig die Wirkungswahrscheinlichkeit von Mediengewalt überschätzt und diese wird zur Bedingung für das Verhalten selbst.

Neben diesen allgemeinen Faktoren, die sich durch die Wissensstrukturen der Öffentlichkeit ergeben, haben Analyse und Fragebogen zudem gezeigt, dass auch Faktoren in der Berichterstattung zur vorhandenen Wissenslücke beitragen. Es wird deutlich, dass das Medium an sich die Berichte beeinflusst. Beispielsweise spielt der Bearbeitungszeitraum eine große Rolle. Hat ein Journalist für eine eilige Meldung nur 4h Zeit, so leidet der Inhalt am meisten darunter. In einer solch kurzen Zeit lässt sich ein komplexes Thema nicht umfassend recherchieren. Neben dem Zeitdruck kommen noch weitere Rahmenvorgaben hinzu, die den Bericht beeinflussen und sich so auch auf die Wahrnehmung der Rezipienten auswirken. Ein Beispiel hierfür sind die medienbedingten Layout-Vorgaben. Überschriften müssen in ein bestimmtes Raster passen, Texte müssen inhaltlich gekürzt und angepasst werden. Dieser Einfluss des Mediums ist in den Kommunikations- und Medienwissenschaften ein altbekanntes Problem. Mit seiner Aussage *„The Medium is the Message“*⁹⁸ brachte Marshall McLuhan diese Theorie das erste Mal zur Sprache. Gemeint ist, dass das für eine Botschaft verwendete Medium oder Kommunikationsmittel einen Einfluss auf die

⁹⁷ Vgl. Brosius; Mangold; Schwer (20120), S. 52

⁹⁸ Vgl. Jäckel, 2008, S. 267, zitiert nach Marshall McLuhan, 1968

Wirkung der Nachricht selbst hat.⁹⁹ Die selbe Nachricht kann so in verschiedenen Medien unterschiedlich wirken. Berichtet man im Radio über ein Selbstmordattentat, bei dem 10 Menschen mit in den Tod gerissen wurden, hat man medienbedingt nur das Mittel Ton zur Verfügung. Dem selben Bericht stehen im Fernsehen zusätzlich Bilder zur Verfügung. Die Nachricht erscheint wesentlich grausamer, begleitet von Abbildungen blutüberströmter Leichen und von Bomben zerstörter Gebäude.

Übertragen auf die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Studien zeigen sich diese Auswirkungen sogar innerhalb einer Mediengattung. In den Experteninterviews wird deutlich, dass sich die Inhalte und Herangehensweise medienbedingt auch bei Magazinjournalismus und Tageszeitungen unterscheiden. Sie unterscheiden sich nicht nur in den Rahmenbedingungen wie Bearbeitungszeitraum und Wortanzahl, sondern auch in ihrem Ziel. Während Tageszeitungen hauptsächlich kürzere Berichte bringen, die den Leser auf dem Laufenden halten und über Neues informieren sollen, sind Magazine eher darauf ausgerichtet, Berichte mit komplexem Hintergrundwissen zu publizieren. Durch die Ereignishaftigkeit des Mediengewaltthemas sind viele Berichte zuerst tagesaktuell und sollen dem Leser schnell Informationen zur Verfügung stellen. Bei der Komplexität des Themas und den äußeren Einflüssen auf die Journalisten wird so meist der wissenschaftliche Hintergrund nur verkürzt und stark komprimiert dargestellt.

Neben der Verantwortung, die Öffentlichkeit zu informieren, haben die Journalisten ihrerseits auch ein persönliches Interesse an den Berichten. Sie sollen gelesen werden und das möglichst zahlreich. Um dies zu erreichen, versuchen sie so viel Aufmerksamkeit wie möglich zu bekommen. Die befragten Experten sehen auch hier vor allem den Titel des Artikels als wichtigstes Argument. Bei der Analyse wurde allerdings deutlich, dass die meisten Titel weniger dem Anspruch genügen, informativ und nicht reißerisch zu sein. Das führt zum bereits diskutierten Framing-Effekt, der sich ebenfalls negativ auf die Wissenskluft auswirkt.

Abschließend gilt es noch einen weiteren wichtigen Faktor zum Thema Mediengewalt zu betrachten. In der gesamten Thematik nehmen die Medien eine Doppelrolle ein.¹⁰⁰ Gerade am Beispiel Fernsehen zeigt sich dieser Sachverhalt deutlich. Es ist Produzent violenter Inhalte und gleichzeitig Berichterstatter. Daraus resultiert eine doppelte Motivation. Die Medien befinden sich im Spannungsfeld zwischen dem Wunsch, durch ihr Unterhaltungsangebot zum Bei-

⁹⁹ Vgl. Jäckel, 2008, S. 267

¹⁰⁰ Vgl. Brosius; Schwer, 2008, S. 11

spiel wie Actionfilme interessant zu bleiben und über Mediengewalt und mögliche Auswirkungen zu berichten.

Die Studien und ihre Auswertung zeigen, dass die Berichterstattung zum Thema Mediengewalt in einer Art Kreislauf festzustecken scheint. Die Inhalte entsprechen überwiegend wissenschaftlichen Erkenntnissen, diese können aber auf Grund der Eigenschaften der Öffentlichkeit nicht entsprechend aufgenommen werden. Die Journalisten versuchen gegen das Vorurteil vorzugehen, Formalitäten in der Berichterstattung führen aber dazu, dass sich Frames bilden, unter denen sich die persönlichen Hypothesen der Öffentlichkeit in unbeabsichtigter Weise verfestigen. Diesen Kreislauf könnte man mit einer thematischen Verschiebung innerhalb der Artikel möglicherweise aufbrechen. Die Analyse hat ergeben, dass nur knapp ein Drittel der Artikel eine Lösung für den Umgang mit Mediengewalt anbietet. Dabei dienen wissenschaftliche Modelle wie das GAM vor allem dazu, Aggression besser zu verstehen um effektive Interventionsmöglichkeiten für stark aggressive Personen und potentielle Gewalttäter zu finden.¹⁰¹ Da Medien aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken sind, wäre es viel wichtiger, Möglichkeiten für einen gesunden Umgang mit violenten Medieninhalten anzubieten, als über das Wirkungspotential zu spekulieren. Mit diesen Themen beschäftigt sich das Feld der Medienpädagogik intensiv. Wie in Kapitel 2 deutlich wird, müssen die Einflüsse der Medien erkannt und aufgearbeitet werden. Violente Inhalte müssen verstanden und bewertet werden. Das bedeutet, die Gewalt nicht kritiklos anzunehmen wie in dem bereits beschriebenen John Wayne-Szenario. Die Reflexion der Inhalte kann dazu führen, dass den Jugendlichen andere Handlungsinitiativen aufgezeigt werden, die weniger aggressiv sind.¹⁰² Hierbei muss vor allem das Umfeld der Jugendlichen aktiv werden. Es wurde in den vorherigen Kapiteln bereits deutlich, dass vor allem die Familie hier eine wichtige Rolle spielt. Dazu kommen aber ebenfalls Kindergärten oder Schulen, da die Kinder und Jugendlichen hier einen Großteil ihrer Zeit verbringen.¹⁰³ Im Bereich der Medienpädagogik gibt es dort beispielsweise den sogenannten „Ansatz der Filmerziehung“. ¹⁰⁴ Filme werden gemeinsam angesehen und später in einem Gespräch aufgearbeitet. Dieser Ansatz soll die Jugendlichen in der Entwicklung ihrer Persönlichkeit unterstützen. Eine weitere Möglichkeit Kindern und Jugendlichen die Reflexion über gewalthaltigen Medien beizubringen, ist die „kreative Medienarbeit“. Hier wird

¹⁰¹ Vgl. Anderson; Bushman, 2002, S. 45

¹⁰² Vgl. Aufenanger, 2004, S. 307

¹⁰³ Vgl. Aufenanger, 2001, S. 17

¹⁰⁴ Vgl. ebd, 2001, S. 20

gemeinsam die *Machart* von Gewaltszenen und *Speical-Effects* betrachtet.¹⁰⁵ Somit wächst das Bewusstsein für die Fiktivität der Inhalte und das oft durch Mediengewalt vermittelte Angstgefühl kann relativiert werden. Das Anbieten von Lösungen und Alternativen im Umgang mit Mediengewalt, kann sich positiv auf die Wahrnehmung des Themas in der Öffentlichkeit auswirken. Die Menschen würden so in den Artikeln nicht mehr nur mit einer erschreckenden Tatsache konfrontiert werden, sondern bekämen eine Strategie an die Hand, mit dem Thema umzugehen und den *vermeintlich* starken Auswirkungen von Mediengewalt nicht mehr ohnmächtig ausgeliefert zu sein.

¹⁰⁵ Vgl. Aufenanger, 2001, S. 20ff

Anhang A: Materialien zu den Studien 1 und 2

A1 Artikel über Mediengewalt

Alle analysierten Artikel sind im Anhang der digitalen Version dieser Bachelorarbeit zu finden.

A2 Analysetabelle

Aus Platzgründen und um die Übersichtlichkeit der Unterlagen zu gewährleisten, ist die komplette Analysetabelle nur im Anhang der digitalen Version zu finden.

A3 Fragebogen



HOCHSCHULE DER MEDIEN

Ann-Kathrin Wüst

Werbung und Marktkommunikation

E-Mail: aw067@hdm-stuttgart.de

Tel: 0176 83 1790 93

Bismarckstrasse 66

70197 Stuttgart

Sehr geehrte Damen und Herren,

Als Studentin der Werbung und Marktkommunikation an der Hochschule der Medien Stuttgart beschäftige ich mich im Rahmen meiner Bachelor-Thesis mit dem Phänomen der Mediengewalt und seinen möglicherweise negativen Folgen.

Das Thema ist für die Öffentlichkeit und die Gesellschaft hoch relevant. Viele Menschen möchten wissen, welche Wirkung mediale Gewaltdarstellungen vor allem auf Jugendliche ausüben. Wichtig hierbei ist die Frage, ob sie für diese eine Gefahr darstellen. Innerhalb der Mediengewalt-Debatte gibt es viele Akteure. Neben der Öffentlichkeit und der Wissenschaft sind unter anderem die Politik und die Medienaufsicht stark involviert.

In meiner Arbeit möchte ich aber vor allem die Berichterstatte über Forschungserkenntnisse berücksichtigen. Hier interessiert mich maßgeblich die Perspektive der Journalisten. Durch ihre Beiträge und Artikel zur Mediengewalt schlagen sie die Brücke zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit. Um eine zutreffende Vorstellung von deren Perspektive zu bekommen, brauche ich Ihre Hilfe. Im Folgenden finden Sie einen Fragebogen. Dieser basiert auf einer Analyse von Artikeln in deutschsprachigen Printmedien, die sich mit der Thematik der Mediengewalt auseinandersetzen. Durch Ihre Antworten auf diese Fragen möchte ich einen Einblick in die journalistischen Arbeitsweisen bekommen. Es ist bei der Beantwortung der Fragen nicht relevant, ob Sie schon einmal beruflich mit dem Thema Mediengewalt konfrontiert wurden. Vielmehr interessiere ich mich spezifisch für Ihre eigene persönliche Auffassung als Journalist/in. Ich möchte charakteristische journalistische Vorgehensweisen und Strukturen untersuchen.

Ich bitte Sie vielmals, sich ca. 30 Minuten für die Beantwortung meines Fragebogens Zeit zu nehmen. Ihr Beitrag wäre für meine Arbeit eine sehr große Hilfe. Wenn Sie weitere Fragen zu meiner Arbeit haben, können Sie sich gerne per E-Mail oder telefonisch an mich wenden. Gerne stelle ich Ihnen meine Arbeit nach ihrer Fertigstellung zur Verfügung.

Vielen Dank.

Mit freundlichem Gruß,

Ann-Kathrin Wüst



HOCHSCHULE DER MEDIEN

Ann-Kathrin Wüst

Werbung und Marktkommunikation

E-Mail: aw067@hdm-stuttgart.de

Tel: 0176 83 1790 93

Bismarckstrasse 66

70197 Stuttgart

Fragebogen an Journalisten zum Thema Mediengewalt

Name:

Journalistische Tätigkeit seit wann:

Momentane Stelle/ Ressort:

1. Sind Ihnen momentan wissenschaftliche Aussagen zur Wirkung von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche bekannt? Was sagen diese über den Zusammenhang von medialer Gewalt und gewalttätigem Handeln im Alltag aus?

2. Was vermuten Sie - welchen Einfluss hat der intensive Konsum von Mediengewalt in Filmen, im Fernsehen und in Computerspielen auf Kinder und Jugendliche. Werden diese gewalttätiger oder aggressiver? Neigen sie dazu, die Gewalt in den Medien auf den Alltag zu übertragen? Hat der Konsum nur schwache Auswirkung auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen?

3. Was schätzen Sie - wie ist die aktuelle Meinung der Öffentlichkeit über den Zusammenhang von Mediengewalt und realer Gewalt?

4. Hat die Öffentlichkeit großes Interesse an diesem Thema?

Wenig Interesse 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ großes Interesse

Was denken Sie warum das Interesse so ausfällt?

5. Stellen Sie sich vor, sie sollen einen Artikel verfassen, der einen allgemeinen Überblick über das Thema Mediengewalt und seine Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche geben soll. Wie komplex schätzen sie das Thema ein?

Wenig komplex 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ sehr komplex

6. Würden Sie in einem Artikel vorzugsweise auf eine spezifische Form von Mediengewalt eingehen? (z.B. Spielfilme, Nachrichten oder Computerspiele)

Ja ☐ Nein ☐

Wenn Ja: Auf welche Form von Mediengewalt würden Sie eingehen? Wieso gerade diese?

7. Wie viele Arbeitsstunden würden Ihnen für die Recherche zu diesem Thema zur Verfügung stehen, wenn der Artikel ca. 700 Wörter haben soll und er für eine Tageszeitung gedacht ist?

8. Was ist Ihnen bei der Wahl des Titels zu Ihrem Artikel wichtig? (Aufmerksamkeit wecken, die Hauptaussage Ihres Artikels stützen etc.)

9. Würden Sie sich bei der Recherche zu Ihrem Artikel an Experten wenden?

Ja ☐ Nein ☐

Wenn Ja: Wie gehen Sie dabei vor? Wie wählen Sie die Experten aus? Recherchieren Sie Publikationen zu dem Thema Mediengewalt und wenden sich dann an die Verfasser der jeweiligen Texte als Experten? Findet die Auswahl über ein vorhandenes Netzwerk an Kontakten statt?

10. An welche Art von Experten würden Sie sich hier wenden? (Sie können mehrere Fachgebiete auswählen)

Psychologen ☐ Medienpädagogen ☐ Neurowissenschaftler/Mediziner ☐

Kommunikationswissenschaftler ☐ Sonstige ☐

Warum eignen sich die von Ihnen ausgewählten Experten Ihrer Meinung nach dazu, valide Aussagen zum Thema Mediengewalt zu machen?

Wie viele Experten würden Sie in Ihrem Artikel befragen?

Würden Sie die Experten jeweils nur im Rahmen Ihrer Recherche befragen oder würden Sie diese in Ihrem Artikel zu Wort kommen lassen?

Im Folgenden finden Sie eine kompakte Zusammenfassung zum aktuellen Wissensstand der Mediengewalt Forschung:

Mediengewaltforschung ist ein sehr komplexes und weites Feld. Das „General Aggression“-Modell von Craig A. Anderson und Brad J. Bushman ist ein Bezugssystem, das alle Forschungsansätze zum Thema menschliche Aggression und Gewalt vereint.

Der Fokus des GAM liegt auf „der Person in der Situation“.

Wichtig hierbei sind Wahrnehmungsschemata, vorgefertigte Meinungen über einzelne Personen oder Personengruppen sowie erlernte Verhaltensweisen des Handelnden. Das GAM zeigt deutlich, dass eine aggressive oder gewalttätige Handlung ein komplexes Konstrukt aus den Motiven und Erfahrungen einer Person sowie den unmittelbaren Bedingungen innerhalb einer Situation ist.

Nimmt man eine Situation an, in der eine Person von einer anderen beleidigt oder beschimpft wird, hängt der Ausgang der Begegnung von den unterschiedlichsten Faktoren ab. Ist die beschimpfte Person beispielsweise von ihren persönlichen Eigenschaften her ein eher aggressiver Mensch, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Konflikt mit Gewalt gelöst wird. Hat diese Person auf Grund ihrer Lebenserfahrung in solchen Situationen häufig schon Gewalt angewendet, wird sie eher zuschlagen als die Situation friedlich aufzulösen. Somit steigt die Wahrscheinlichkeit zum Gewalteinsatz weiter an. Kommen noch Zustände wie Hunger oder Gereiztheit hinzu anstatt Ruhe und Ausgeglichenheit erhöht sich die Aggressivität nochmals.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist das Umfeld, in der sich die Situation entwickelt. Die Wahrscheinlichkeit einer gewalthaltigen Lösung ist höher, wenn die Beleidigung in einer Bar stattfindet anstatt in einer Kirche.

Mediengewalt kann hier als einer der Faktoren in das Verhalten mit einfließen. Über das Spielen von Videospielen oder das Konsumieren von Actionfilmen können Verhaltensweisen von den Akteuren abgeschaut und als eigenes Verhaltensmuster erlernt werden. Das Anschauen von Gewaltdarstellungen kann auch kurzzeitig dazu führen, dass das Aggressionspotential steigt.

Allerdings wird durch das GAM deutlich, dass ein kausaler Zusammenhang zwischen Mediengewalt und realer Gewalt nicht gegeben ist. Die Hauptfaktoren, die zu unerwünschten Verhalten führen, liegen in der Familie, Schule, sozialem Umfeld sowie in biologischen Faktoren.

*(Vgl. **Anderson, Craig; Bushman, Brad (2002): Human Aggression. In: Annual Reviews Psychology 53 (2002), S. 27-51. , Bushman, Brad; Anderson, Craig. (2009): Comfortably Numb. Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. In: Psychological Science 20, S. 273-277.)***

12. Hat sich nach der Lektüre der Zusammenfassung der wissenschaftlichen Erkenntnisse zum Einfluss von Mediengewalt auf Mediennutzer etwas an Ihrer ursprünglichen Vermutung geändert? Denken Sie jetzt anders über die Zusammenhänge von Konsum gewalthaltiger Medien und dem Verhalten von Kindern und Jugendlichen?

13. Würden Sie mit diesem Hintergrundwissen anders an die Recherche für Ihren Artikel herantreten? Was würden Sie an Ihrer Vorgehensweise ändern?

14. Würden Sie immer noch die selben Experten zu diesem Thema befragen? Wären Experten aus anderen Fachgebieten für den Artikel besser geeignet und warum?

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

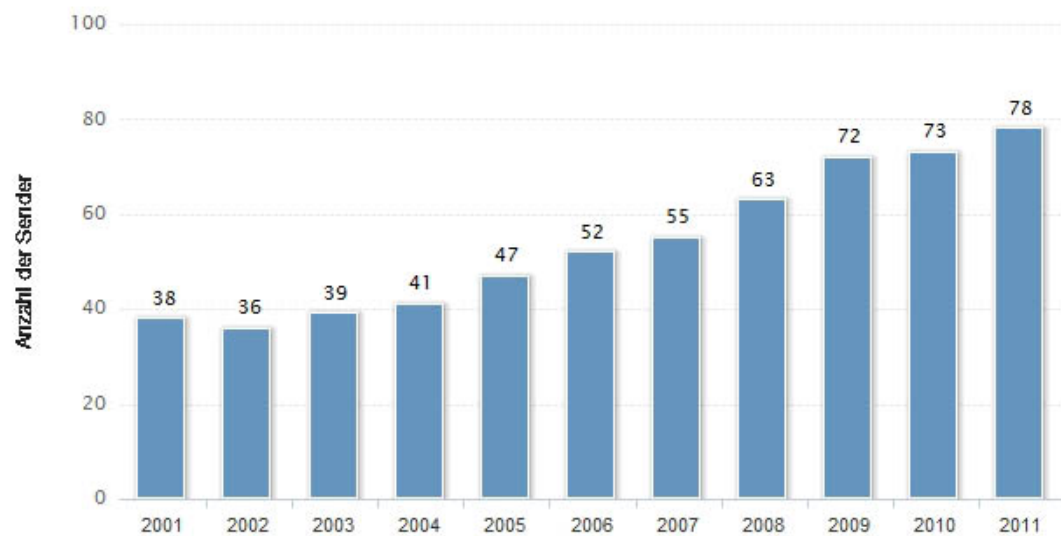
A4 Ausgefüllte Fragebögen

Die von den Experten ausgefüllten Fragebögen sind ebenfalls aus Platzgründen im Anhang der digitalen Version der Arbeit zu finden.

Anhang B: Statistiken

B1 Anzahl der frei empfangbaren TV Sender in Deutschland von 2001 bis 2011

Anzahl der frei empfangbaren TV-Sender in Deutschland von 2001 bis 2011 (jeweils 01. Januar)



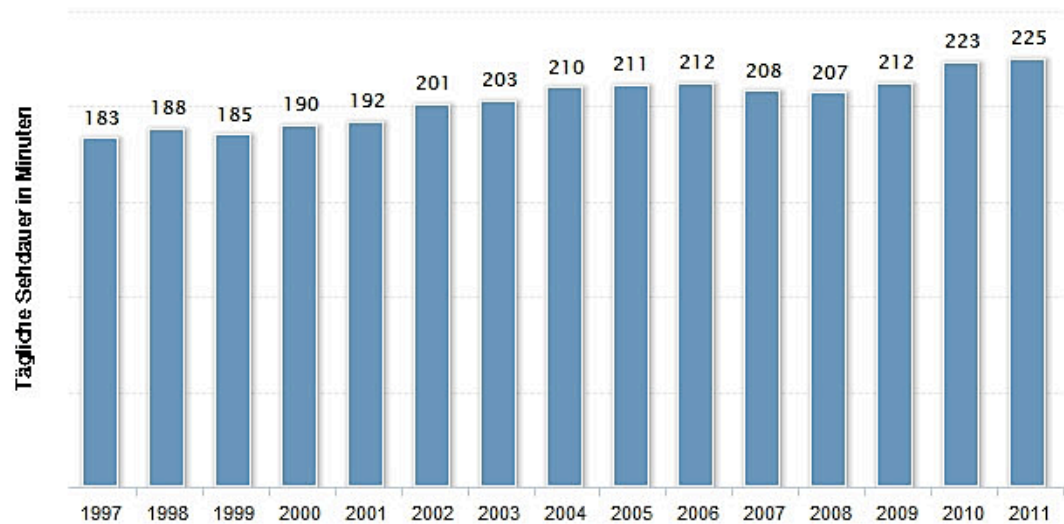
i Deutschland; Jeweils am 01. Januar, Fernsehpanel D+EU; Alle Fernsehhaushalte; AGF/GfK Fernsehforschung, TV Scope, AudienceResearch (TH)

Quelle: SevenOne Media

© Statista 2012

B2 Durchschnittliche Fernsehdauer von 1997 bis 2011 in Minuten pro Tag

Durchschnittliche Fernsehdauer von 1997 bis 2011 in Minuten pro Tag



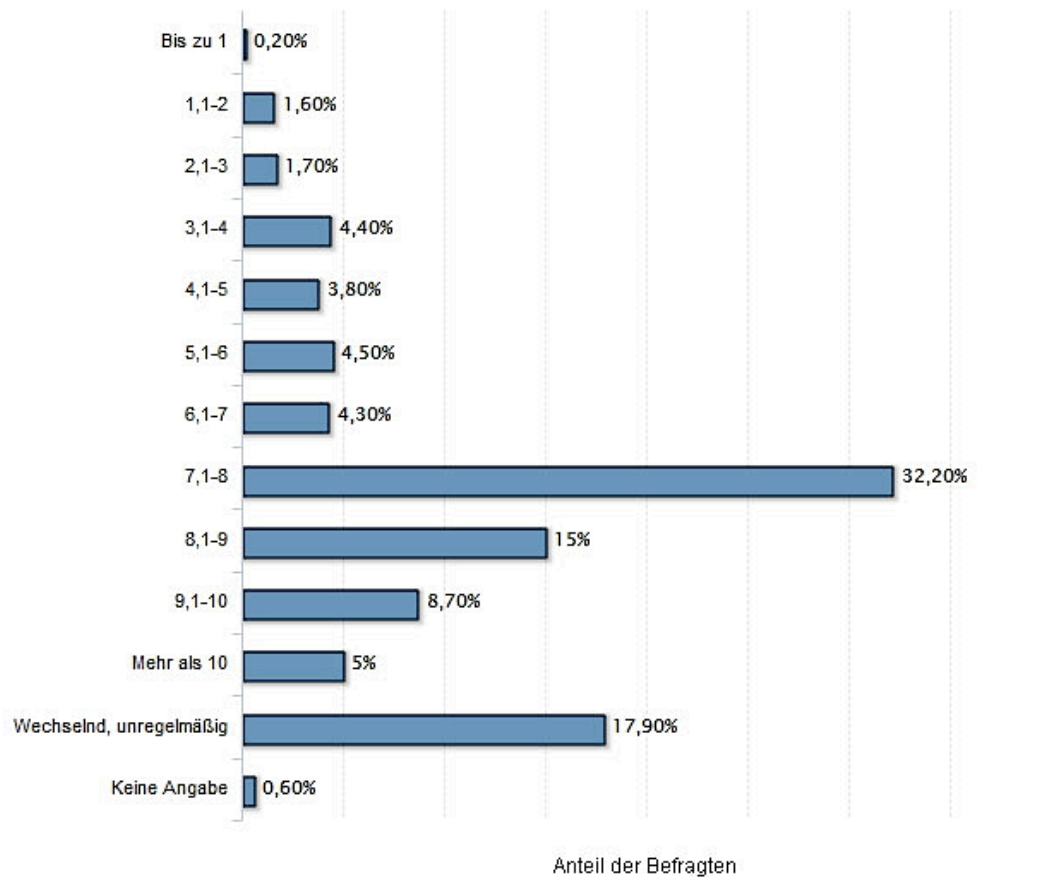
i Deutschland; ab 3 Jahren; Montag bis Sonntag, 3 bis 3 Uhr, alles Sender; AGF/GfK Fernsehforschung, TV Scope, Panel D+EU

Quelle: AGF/GfK Fernsehforschung

© 2011 GfK

B3 Wie viele Stunden arbeiten Sie in der Regel pro Arbeitstag?

Wie viele Stunden arbeiten Sie in der Regel pro Arbeitstag?

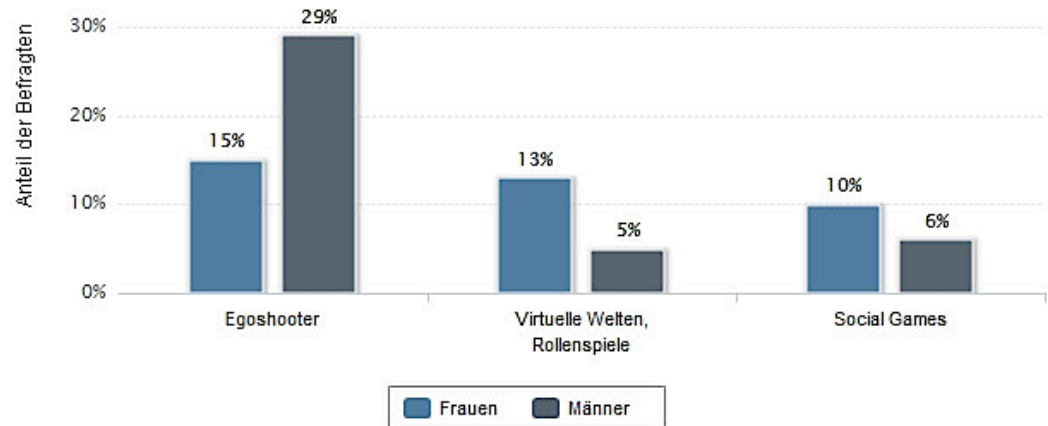


i Deutschland; ab 16 Jahre; Erwerbstätige; 11.242 Befragte; TNS Infratest Sozialforschung; 2008

Quelle: SOEP

B4 Anteil der Befragten, die die folgenden Arten von Online-Games nutzen

Anteil der Befragten, die die folgenden Arten von Online-Games nutzen



1 Deutschland; ab 14 Jahre; 1.000 deutschsprachige Personen; Forsa; 2011

Quelle: BITKOM, Forsa

B5 Journalisten-Barometer 2010. Journalisten im Spannungsfeld redaktioneller Freiheit und wirtschaftlichen Drucks

5. Inwiefern, also auf welche Art und Weise äußert sich dieser wirtschaftliche Druck?



Quellenverzeichnis

Literatur

Anderson, Craig; Bushman, Brad (2002): Human Aggression. In: Annual Reviews Psychology 53 (2002), S. 27-51.

Anderson, Craig; Carnagey, N. (2004): Violent evil and the general aggression model. In: The Social Psychology of Good and Evil, S. 168-192. New York: Guilford Publications.

Aufenanger, Stefan (2004): Medienpädagogik. In: Krüger, Heinz-Hermann/Grunert, Cathleen (Hrsg.): Wörterbuch Erziehungswissenschaft. Wiesbaden 2004, S. 302-308.

Aufenanger, Stefan (2001): Ziele und Konzepte der Medienpädagogik. In: Schäfer, Dina/Hille, Astrid (Hrsg.): Medienpädagogik. Ein Lehr- und Arbeitsbuch für sozialpädagogische Berufe. Freiburg 2001, S. 17-24.

Brosius, Hermann, Dölling, Mangold, Meyen (2011): Projektantrag: Langfristige Wirkungen gewalthaltiger Medienangebote auf Kinder und Jugendliche.

Brosius, Hans-Bernd; Mangold, Roland; Schwer, Katja (2010): Ein Mehrebenenmodell der Mediengewaltforschung. Grundlagen für eine interdisziplinäre Untersuchung der Wirkung von Mediengewalt. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft

Brosius, Hans-Bernd; Schwer, Katja (2008): Die Forschung über Mediengewalt. Deutungs-
hoheit von Kommunikationswissenschaft, Medienpsychologie oder Medienpädagogik? Baden-
Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Bushman, Brad; Anderson, Craig. (2009): Comfortably Numb. Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. In: Psychological Science 20, S. 273-277.

Gleich, Uli (2004): Medien und Gewalt. In: Mangold, Bente, Vorderer (2004): Lehrbuch der Medienpsychologie. Frankfurt/Main: Hogrefe, S. 588-613

Hüsling, Jäncke, Tag (2006): Impact Assesement of Neuroimaging. Zürich: vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich.

Jäckel, Michael (2008): Medienwirkungen. Ein Studienbuch zur Einführung. 4. Auflage. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Strasser, Christina, Marketagent.com (2010): Journalisten-Barometer 2010. Journalisten im Spannungsfeld redaktioneller Freiheit und wirtschaftlichen Drucks. S. 11.

Internetquellen

Bardey, Anja (2007): Journalismus in Deutschland, Goethe-Institut.

URL: <http://www.goethe.de/wis/med/dos/jou/jab/de2304839.htm>. Stand: 03.05.2012.

Countersrike (2012) URL: <http://blog.counter-strike.net/> Stand: 05.06.2012.

Deutscher Journalisten-Verband (2009): Grundsatzprogramm.

URL: <http://www.djv.de/DJV-Grundsatzprogramm.840.0.html>. Stand: 03.05.2012.

Golsch, Kathrin. Universität Köln (2002): Framing-Effekt.

URL: <http://eswf.uni-koeln.de/lehre/0203/ws0203/V59.html>. Stand: 08.05.2012.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2010): JIM-Studie 2010, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. S. 19f.

URL: www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf. Stand: 10.05.2012.

statista.de (2012): Wie viele Stunden arbeiten Sie in der Regel pro Arbeitstag? URL:

<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/179885/umfrage/stundenanzahl-pro-arbeitstag/>.
Stand: 20.04.2012.

Statista.de (2012): Durchschnittliche Fernsehdauer von 1997 bis 2011 pro Tag.

URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/118/umfrage/fernsehkonsumentwicklung-der-sehdauer-seit-1997/>. Stand: 18.04.2012.

Statista.de (2012): Anteil der Befragten, die die folgenden Arten von online Games nutzen.

URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/183238/umfrage/nutzung-von-online-games-nach-geschlecht/>. Stand: 26.04.2012.

Statista.de (2012): Anzahl der frei empfangbaren TV Sender in Deutschland von 2001 bis 2011.

URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/189689/umfrage/tv-sender-in-deutschland/>.
Stand: 18.04.2012.

Steiner, Barbara (2008): Definition Öffentlichkeit.

URL: <http://www.gfzk-3.de/index.php?cmd=show&id=132>. Stand: 25.04.2012.

o.V. Berghof Foundation: „Fiktive“ und „reale“ Gewalt in den Nachrichten.

URL:

http://www.friedenspaedagogik.de/themen/medien_gewalt_in_medien/gewalt_in_den_medien_die_krise_als_dauernachricht/fiktive_gewalt_und_reale_gewalt_in_den_nachrichten. Stand: 19.04.2012.

o.V. enzyklo.de: Interventionsstudie.

URL: <http://www.enzyklo.de/Begriff/Interventionsstudie>. Stand: 20.04.2012.

o.V. Lexikon für Psychologie und Pädagogik (2010): Priming.

URL: <http://lexikon.stangl.eu/1378/priming/>. Stand: 08.05.2012.

o.V. psychologie48.com: Metaanalyse.

URL: <http://www.psychology48.com/deu/d/metaanalyse/metaanalyse.htm>. Stand: 20.04.2012.

o.V. Universität Mainz (2008): LexisNexis.

URL: <http://www.fbb03.wiwi.uni-mainz.de/219.php>. Stand: 28.01.12.

o.V. Wirtschaftslexikon24.net: Natürliches Experiment. URL:

<http://www.wirtschaftslexikon24.net/e/experiment-natuerliches/experiment-natuerliches.htm>.
Stand: 20.04.2012.

Stirb Langsam (1988). John McTiernan; Lawrence Gordon (Regie und Produktion). USA

Artikel Mediengewalt

Angst, Robert: Zuviel Mord und Sex. In: Tages-Anzeiger. 04.04.1998

o.V. : Amok im Kopf. In: Der Spiegel (online). 09.10.2009.

ddp: Belchinger fordert Gesetze gegen Gewalt in Computerspielen. In: ddp Basisdienst. 05.12.2006.

ddp: Computerspielverband will Dialog mit Winnender Bündnis abbrechen. In: ddp Basisdoenst. 09.08.2012.

Mäseneder, Michael: Wenn der High-Risk-Player zum Sturmgewehr greift. In: Der Standard. 07.10.2009.

Donovitz, Frank u.A.: Der Tod als Ware. Der Amokschütze von Erfurt war Fan brutaler Filme und blutiger Spiele. In: Stern. 08.05.2002.

Gangloff, Tilmann: Ein ganz normaler Junge. Dokumentarfilm „Amok in der Schule“ über die Ursachen des Massakers von Erfurt. In: Die Welt. 21.04.2004.

Buntrock, Tanja: Ein Verbot bringt gar nichts. Deutschlands fleißigster Jugendschützer sichtet seit 15 Jahren Gewalt-Videos und Spiele. In: Die Welt. 08.05.2002.

Heer, Gret: Eine explosive Mischung. In: SonntagsZeitung. 19.12.1999.

Bes: Eine Gleichung mit sehr vielen Variablen. Gewalthaltige Computerspiele verbieten? Nicht sinnvoll, sagt die Hamburger Medien-Psychologin Sabine Trepte. In: taz. 17.03.2009.

Huber, Joachim: Amok im Kopf. In: Der Tagesspiegel. 23.11.2009.

Rohmann, Iris: Medien und die körperlichen Auswirkungen auf Kinder. In: WDR Köln. 11.08.2010.

Pechert Uli, u.A. : Fernsehen. Kanal Brutal. In: Fokus Magazin. 27.06.1994.

Rybarczyk, Christoph, u.A. : Innenminister empört über Brutalität im Fernsehen. In: Hamburger Abendblatt. 08.11.2006.

o.V.: Killerspiele schüren Aggressionen. In: General-Anzeiger (Bonn). 06.12.2008.

o.V.: Kinderfrei auf Moorhunjagd. DDP Szenen aus dem Computerspiel Counterstrike, das man auch bei Robert Steinhäuser fand. In: Berliner Zeitung. 04.05.2002.

Wietz, Gmora: Kinder und Medien. In: Frankfurter Rundschau. 17.01.2006.

Weber, Christian: Achtung, Bildschirm! In: Focus Magazin. 19.03.2007.

o.V.: Medienexperte kritisiert Oettinger. In: Stuttgarter Nachrichten. 12.01.2008.

o.V. : Elektronische Erzieher. In: Focus Magazin. 14.10.1996.

Mischke, Roland: Mord und Quote. In: Berliner Zeitung. 29.12.2008.

Mäsender, Michael: PC neben dem Bett als Gefahr. Videospielen schlecht für Kinder – wegen Schlafmangels. In: Der Standard. 25.09.2009.

- Paulus, Jochen: Prädikat: aggressionsfördernd. Killerspiele gefährden Kinder – das ist das eindeutige Ergebnis einer Metastudie. In: Frankfurter Rundschau. 29.04.2010.
- Festenberg, Nikolaus, u.A.: Punktsieg für reale Gräuel. In: Der Spiegel. 13.05.2002.
- Schlütter, Jana: Sechs- bis Achtjährige sind besonders gefährdet. In: Berliner Zeitung. 02.05.2007.
- o.V. : Spieler im Visier. In: Spiegel (online). 12.02.2004.
- Weiser, Ulrike: Wenn Jugendliche töten wollen. In: Die Presse. 28.07.2007.
- Geyer, Maximilian, u.A. : Wie gefährlich sind Videospiele? In: Stern. 30.11.2006.
- Wickenhäuser: Wie ist die Gefährdung einzuschätzen? In: Frankfurter Rundschau. 26.09.2006.
- Seer, Ilka: Helden im Cyberspace. In: Informationsdienst Wissenschaft. 18.12.2006.
- Weber, Karsten: Gewalt und Medien. In: Telepolis. 03.05.2002.
- Andree, Martin: Der Amokläufer in uns. In: Die Welt (online). 09.11.2007.
- Schupelius, Gunnar: Der Film zum Mord. In: Die Welt (online). 09.02.2003.
- o.V.: Damit es kein zweites Winnenden gibt. In: Winnender Zeitung. 21.03.2009.
- dpa: PC-Gewaltspiele wecken kriminelle Energie. In: Die Welt (online). 14.05.2008.